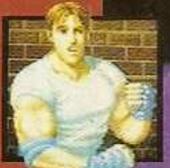
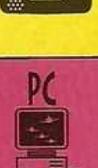
AÇÃO GAMES
227 DICAS
EDITORA AZUL
3451 - Ed. 9 - Cr$ 3.500,00
UMA HORRIPILANTE SELEÇÃO DE GAMES DE TERROR
A Hora do Calafrio
GRÁTIS CALENDÁRIO COM ADESIVOS
MEGA DRIVE
PIT FIGHTER
X
SUPER NES
FINAL FIGHT
DOIS SUPER JOGOS DE LUTA PARA VOCÊ COMPARAR!

FIQUE LIGADO

START

E aí, moçada, o que vocês estão achando do novo visual da AÇÃO GAMES? Agora cada sistema tem uma seção só pra ele, identificada por uma cor específica. Para ir direto ao que interessa, basta abrir a revista nas páginas com a cor que corresponde ao seu videogame. Lá, você vai encontrar lançamentos nacionais e internacionais, superestratégias e as dicas campeãs. As outras seções da revista — Cartas, SOS, Shots, Game Over e Game Cassetadas — estão ainda mais radicais com o novo projeto gráfico da nossa chefe de arte *Sonia Regina Aversa*. Isso sem falar das matérias especiais que só a gente sabe fazer. Pode conferir: AÇÃO GAMES está de cara nova, mas continua sendo a mais completa revista brasileira de games.

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO

REGULAR

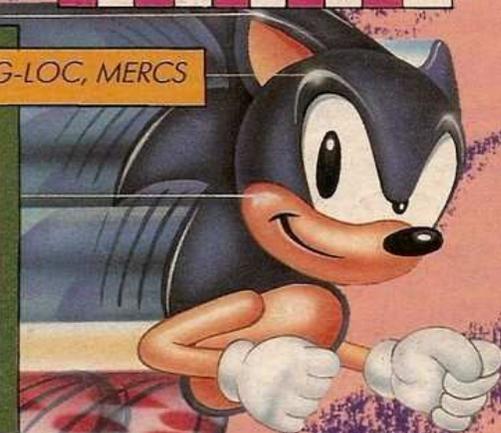
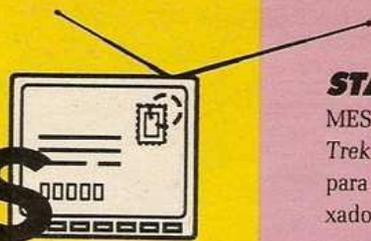
BOM

ÓTIMO

ESTRATÉGIA

DICAS

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

LANÇAMENTOS NACIONAIS

CARTAS

SUPER NES Os jogos do Super NES necessitam de adaptador para o Super Famicom?

FABIO A.H. ALBUQUERQUE
Recife, PE

Positivo, Fábio. Para usar cartuchos do Super NES no Super Famicom é preciso um adaptador. No caso contrário — ou seja, usar cartuchos do S. Famicom no S. NES — não ha necessidade deste acessório. É preciso, porém, cortar duas pequenas hastes plásticas que existem no interior do console americano para que o cartucho encaixe perfeitamente. Recomendamos que esta operação seja feita por um adulto.

GAME GEAR Quanto custa o Game Gear e seus cartuchos? Este videogame vai ter jogos como os do Mega Drive — Homem Aranha, Batman, Sonic, etc.?

THIAGO SEJANOSKI
Irati, PR

Infelizmente, não podemos fornecer preços de produtos, Thiago, pois eles variam muito de loja para loja. Outro problema é que, como a revista é feita com muita antecedência em relação à data de venda em banca, a inflação tornaria nossos preços defasados. Quanto aos games que você mencionou, o portátil já tem o Mickey in the Castle of Illusion (muito parecido com a versão do Master System) e também o Homem Aranha (que já saiu no Japão). Os outros ainda não existem para o Game Gear, OK? Fique ligado na AÇÃO GAMES, pois quando eles saírem iremos noticiar.

ATARI É possível que vocês publiquem alguma coisa sobre o Atari? Também gostaria que vocês me informassem algo sobre o surgimento de um videogame deste fabricante com 16 bits.

VANDERLEI GOMES DE OLIVEIRA
São Gonçalo, RJ

Realmente estamos pensando numa matéria sobre o Atari, Vanderlei. Só pedimos para você esperar um pouquinho, tá? Quanto ao videogame de 16 bits, que foi batizado de Panther, soubemos que o desenvolvimento dele foi interrompido pela Atari. É uma pena mesmo, pois este novo console tinha pinta de que seria muito bom. Se por acaso a Atari reativar seus planos, você ficará logo sabendo, tá?

Gostaria de saber se existe algum adaptador para o Atari "pegar" cartuchos de Master, Nintendo, Mega ou Neo Geo.

CLEVERTON L. VIEIRA
São Paulo, SP

De jeito nenhum, Cleverton. O Atari é um sistema tecnologicamente inferior a todos estes que você citou. Querer usar um cartucho de Nintendo num Atari é como colocar um motor de Opala num Fusquinha: não dá nem que a vaca tussa. A compatibilidade entre os cartuchos e os outros consoles que você citou também não é possível, com exceção do Master System e do Mega Drive. É que os cartuchos do primeiro sistema podem ser utilizados no console do Mega com um adaptador.

NÚMEROS ATRASADOS Dá pra me mandar os números atrasados da revista?

HERMES ELIAS GREGÓRIO
Criciúma, SC

Leitores que querem edições anteriores da revista devem entrar em contato com a Dinap, fone (011) 268-2522. A Dinap é que distribui a AÇÃO GAMES nas bancas de todo o país e que também guarda o estoque de números atrasados da revista.

STAR TREK Li na AÇÃO GAMES que seria lançado o cartucho *Star Trek* para Nintendo 8 bits e fiquei ansioso para saber mais sobre o game, pois sou fixado no seriado para a TV.

CONSTANTINO DONNO
Campo Limpo, SP

Seus dias de ansiedade estão acabando, amigo. Já estamos providenciando um cartucho nos Estados Unidos, onde foi recentemente lançado, e vamos dá-lo para os nossos pilotos estraçalharem. Você vai ver em breve uma matéria sobre este jogo, que tem exatamente as características que mencionou em sua carta: um game em que são explorados vários mundos, em que se pode jogar com os diversos tripulantes da nave etc. etc. Fique ligado, pois você vai se amarrar.

TRANSCODIFICAÇÃO O que é melhor: transcodificar ou comprar um transcodificador para o Super Famicom? Como posso arranjar um catálogo de games para este console?

RICARDO A.S. BALZI
São Paulo, SP

O melhor é comprar um transcodificador. Deve-se evitar a todo custo abrir ou modificar alguma característica de qualquer aparelho eletrônico que não tenha assistência técnica autorizada no Brasil, certo? Além do mais, vamos imaginar que um dia você compre uma televisão que trabalhe com o sistema de cores NTSC, e, aí, seria só ligar o seu Super Famicom direto. Demais, não? Bom, para obter as informações de que você precisa, escreva para a Nintendo of America, 4820-150 AVE. N.E. Redmond, Washington, 98052, USA.

SIMPSONS Gostaria de esclarecer se há dois cartuchos com a família Simpsons. Um deles eu sei que se chama Bart Simpson Vs. Space Mutants. O outro eu sei que tem uma estória em que a Maggie engole um diamante. Só que este último jogo eu não consigo encontrar em lugar nenhum.

ALEXANDRE F.C. GUSMÃO
Salvador, BA

Você fez uma pequena confusão, Alexandre. Este último game em que a Maggie engole um diamante é o dos fliperamas. Não existe ainda uma versão dele para os videogames. Mas rola um forte boato por aí que está para ser lançada uma outra aventura dos personagens para o sistema Nintendo. Fique ligado.

FOTOS Como tirar fotos para a seção Game Over da revista? Preciso de flash?

LUÍS EDUARDO GOMES
São Paulo, SP

Em primeiro lugar, você tem que deixar o ambiente totalmente escuro. Regule bem a sua televisão, acertando a melhor combinação de cores, contraste, brilho e nitidez. Não use flash, pois sua luz deixará reflexos na tela, e do jogo não vai dar pra ver nada. Tire a foto pertinho da televisão, numa distância suficiente para que a imagem da TV ocupe inteiramente o visor da máquina. Aí é só apertar o clic e torcer para a foto sair boa. Para mandá-la para a revista, consulte a própria seção Game Over (lá estão outras instruções e o endereço para correspondência).

RECLAMAÇÃO Fiquei muito desapontado quando li a carta de um leitor que mora no Japão. Vocês disseram que mandariam uma revista todo mês pra ele. Acontece que muitas pessoas, aqui mesmo no Brasil, não têm dinheiro para comprar a revista e nem por isso vocês dão pra elas também. Achei que isso foi uma mancada.

LUÍS FERNANDO FOGAÇA
São Paulo, SP

Todos gostariam de receber a revista desta forma, Luís. Mas, se fosse assim, como a editora pagaria o salário das pessoas, a gráfica, as toneladas e mais toneladas de papel, etc.? Sabemos que existem muitas pessoas que não podem comprar a revista, mas para elas há sempre a oportunidade de emprestar de um amigo ou ler numa locadora, por exemplo. Mas no caso do nosso amigo lá do Japão nem que quisesse comprar a AÇÃO GAMES, ele não poderia (afinal, a revista não está à venda lá). Por isso resolvemos mandar a revista. Não queremos que você fique chateado com a gente, Luís. Apenas procure entender o nosso ponto de vista.

MEMÓRIA Por que existe a classificação 1 Mega, 2 Mega, etc... para os videogames? O que isto significa?

FÁBIO B. BENIDES
Novo Hamburgo, RS

O termo Mega vem de Megabits, que é uma medida de capacidade de memória do cartucho. Quanto mais Mega tiver um game, mais capacidade sonora, visual e de movimentos ele tem. Compare você mesmo diferenças entre um jogo com 1 Mega e outro com 4 Mega. Você verá que este último tem um som bem melhor, músicas mais variadas, cenários mais bonitos e movimentos mais complexos.

MEGA DRIVE Tenho uma dúvida cruel que só a AÇÃO GAMES pode tirar da minha cabeça. Vocês disseram que Mega Drive e Genesis são a mesma coisa e que os cartuchos possuem apenas uma pequena diferença de formato, o que não impede de serem trocados de um console para outro. Pois fui numa locadora, peguei um game do Genesis e quando cheguei em casa veio a decepção: ele não cabia no meu console. O que eu faço?

FABIANO MARQUES
Florianópolis, SC

Talvez você não tenha lido uma outra carta publicada por nós e que esclarece direitinho o que é preciso fazer para encaixar o cartucho do Genesis no Mega brasileiro. Comparando o bocal dos dois, você perceberá que o do Genesis tem mais ou menos o formato de uma meia lua. O do Mega brasileiro segue basicamente o mesmo desenho, com a diferença de que existem duas pequenas reentrâncias em suas extremidades. Repare que quando você encaixa o cartucho da Tec Toy no console do seu Mega, estas reentrâncias encaixam direitinho em duas pontas de plástico do aparelho. São estas pontas que não deixam o cartucho do Genesis encaixar. É preciso tirá-las com muito cuidado, para não danificar o console.

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777,
3.º andar - São Paulo, SP
05479

VERSÕES Existem os jogos *Shinobi* e *Spider Man* para Nintendo 8 bits? Qual é a melhor versão do *After Burner*: a do Master ou da Nintendo?

MARCEL J.F. PENTEADO
Itatiba, SP

Somente o Shinobi está disponível para o videogame Nintendo, e as duas versões são muito parecidas. Este game, porém, só é encontrado no exterior. Quanto ao After Burner a melhor versão é a de Nintendo, pois ele é muito parecido com o jogo do Mega Drive.

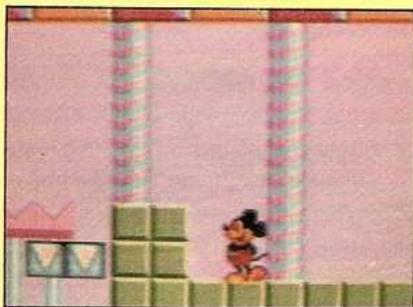
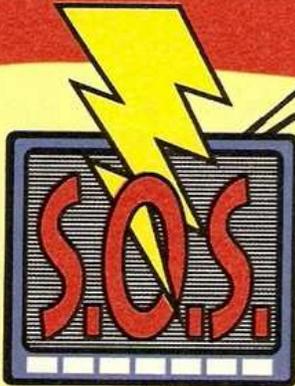
FORA DE MODA Com a chegada dos videogames de 16 bits, o que vai acontecer com os de 8 bits? Será que eles vão ficar muito ultrapassados (assim como o Atari ficou)? Gostaria também de saber quais são os joysticks compatíveis com o Top Game.

ROGERIO R. LIMA
Guaíra, PR

Realmente, a tendência é que os videogames de 16 bits popularizem-se cada vez mais e tornem-se os preferidos da moçada. Em países como o Japão e os Estados Unidos, isto já está acontecendo, e as pessoas estão encostando os seus sistemas de 8 bits. No Brasil, as coisas acontecerão mais devagar, pois o poder aquisitivo não é o mesmo. Por isso, não fique preocupado: ainda vai levar um bom tempo para que o seu videogame de terceira geração vire peça de museu. Quanto aos joysticks compatíveis com o seu Top Game, anote aí: Jet Control, acessório fabricado pela Dynacom e vendido avulsamente; controles dos videogames Phanton System, Hi Top Game, Dynavision 3 e do novo modelo de console do Top Game.

GAME BOY É verdade que a Nintendo desenvolveu um adaptador para os cartuchos do console 8 bits funcionarem no Game Boy?

FABIANO MIYASHIRO
Andradina, SP

Lemos tudo o que sai nas revistas estrangeiras de videogames e não soubemos nada sobre isso, Fabiano. Também consultamos alguns feras e pessoas bem informadas sobre o que rola lá fora e ninguém confirmou esta informação. Por enquanto, o único videogame portátil que aceita os cartuchos do console convencional é o Game Gear. A Sega do Japão lançou recentemente um adaptador para este aparelho.

CASTLE OF ILLUSION (Master)

O que devo fazer para o Mickey voar?
MEREQSON BATISTA ALVES
Recife, PE

O Mickey corre, pula, dá "bundadinha", mas voar ele não voa. Para o camundongo pular mais alto, você deve usar os objetos da tela como trampolim.

ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD (Master)

Por favor, digam-me como sair do castelo do Alex Kidd, pois só consigo achar quatro pedaços do mapa.
PAULO FERREIRA TOLEDO
São Paulo, SP

Tenho um Master System e queria saber como achar os oito pedaços do mapa no jogo Alex Kidd in High-Tech World.
CID AUGUSTO
Dourados, MS

Comprei o cartucho do *Alex Kidd in High-Tech World* e só consegui achar cinco pedaços do mapa.
ELIANA GARROTI JUVENAL
Diadema, SP

O primeiro pedaço do mapa está no quinto andar, no quarto dos pais. Você deve entrar duas vezes no quarto, porque o pai de Alex lhe dá um pedaço de mapa falso na primeira vez. No quarto andar, há dois pedaços, um no quarto do James e outro na biblioteca. James vai lhe dar um mapa todo destruído. Você só deve pegá-lo depois de usar o restaurador de papel do Rockwell, no primeiro andar. Para saber o nome correto do livro que esconde um pedaço do mapa na biblioteca, vá até o quarto de Barbara, no segundo andar. No terceiro andar, você precisa consertar o relógio com o guia que está no quarto andar e com a escada do primeiro andar. Com o relógio consertado, você ganha outra parte do mapa. Ainda no terceiro andar, responda às perguntas da Mary para ganhar outro pedaço do mapa. Siga a seqüência: 1-3, 2-3, 3-2, 4-1, 5-2, 6-1, 7-1, 8-3, 9-1, 10-3. No segundo andar, você encontra os personagens Tom e Mark entre 30 e 45 minutos. Entre três vezes na sala da dupla para receber outro pedaço do mapa. Na cozinha do primeiro andar, há um pedaço do mapa dentro do vaso. Na terceira sala do primeiro andar, acerte o nome das empregadas para ganhar outro pedaço do mapa. A seqüência é: Linda, Betty, Janet, Cindy, Susie e Kate.

ASTRO WARRIOR (Master)

Existe algum Continue ou passagem secreta para este jogo? Toda vez que eu acabo, ele recomeça novamente.
GEORGE BARBOSA CARVALHO
Teresina, PI

Astro Warrior tem três fases. Se você passar por elas, o jogo volta automaticamente para o começo, só que cada vez mais difícil. O cartucho não tem Continue nem passagem secreta.

SHINOBI (Master)

Existe algum truque para selecionar magias ou armas?
NIVALDO KASSOUF PIZZINATO
Piracicaba, SP

Depois de matar dez inimigos, a magia começa a piscar. Aperte o Direcional para cima e o botão 2 para ativá-la. Lembre-se: você só deve usar as magias quando necessário. Guarde magias para os desafios finais.

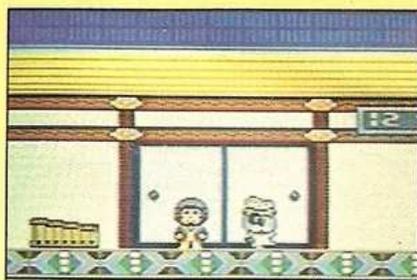
PREDATOR (Nintendo)

No meu cartucho *Predator*, da Gradiente, chego à quinta fase e de repente o Arnold Schwarzenegger fica parado. Já apertei todos os botões mas não consigo fazê-lo andar. O que eu faço?
PAULO RENATO DA S. PEIXOTO
Recife, PE

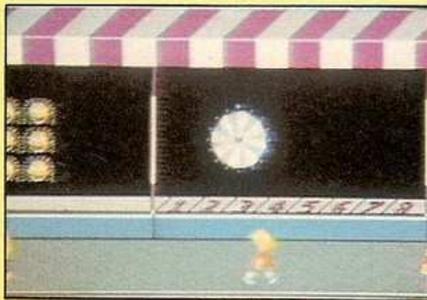
Isto que acontece com o seu jogo não é normal, não, Paulo: é defeito do cartucho. Chamamos este problema de tilt, uma parada no sistema que não tem como arrumar — o único jeito de recolocar o game em funcionamento é apertar o Reset, não é? Veja na embalagem do cartucho ou no manual de garantia do seu Phantom qual é o procedimento para a troca do produto, que muito provavelmente está com um defeito de fábrica.

FINAL MISSION (Nintendo)

Não consigo passar da segunda fase deste jogo. Será que não tem uma dica para ficar invencível, conseguir mais vidas, Continue, seleção de fase, qualquer coisa que me ajude?
ARISTIDES M. BARROS NETO
Natal, RN

Infelizmente não conhecemos nenhum truque destes que você está pedindo, Aristides. Mas temos uma estratégia que poderá ajudá-lo: é usar a arma laser, pois o seu poder de destruição é maior que o de todas as outras.

GHOULS N' GHOSTS/ ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (Master)

Queria saber se dá para pegar vidas infinitas e selecionar fases no *Ghouls n' Ghosts*. Tem outra passagem secreta no *Alex Kidd* além daquela do polvo?
THIAGO LEONARDO RODRIGUES
Brasília, DF

Infelizmente não dá para selecionar fases ou conseguir vidas infinitas no Ghouls n' Ghosts. *No* Alex Kidd in Miracle World, *só existe mesmo aquela passagem secreta do polvo.*

THE SIMPSONS (Nintendo)

Na superestratégia do jogo dos Simpsons, que saiu na edição número 3, diz que é preciso saltar três vezes na cabeça do dinossauro. Cheguei lá, pulei dezenas de vezes na cabeça dele mas nada aconteceu. O que estou fazendo de errado?

ROBERTO FIRES DA SILVA
São Paulo, SP

A realidade, Roberto, é que nós não explicamos o truque detalhadamente naquela matéria e algumas pessoas não conseguiram descobrir a maneira correta de lidar com o dinossauro. Aceite nossas desculpas, tá? O que você tem que fazer é pular da plataforma para a cabeça do bicho e retornar à plataforma, repetindo este movimento três vezes. Ficou claro agora? Boa sorte.

ROBOCOP (Nintendo)

Não passo da primeira fase deste jogo. Tem alguma dica que me permita ir mais longe?

CARLOS EDUARDO SOSIGAN
Pirituba, SP

Você é um cara de sorte, Carlos. Quando você tiver gasto todos os Continues *normais do jogo, aperte os botões A, B, Select e Start simultaneamente. Estes comandos devem ser dados na tela em que aparece a mensagem* Game Over. *Com eles, surgirá uma tela com a opção de continuar o jogo.*

PRINCE OF PERSIA (PC)

Gostaria de ver na revista algumas dicas para este jogo, principalmente para passar da 4.ª fase.

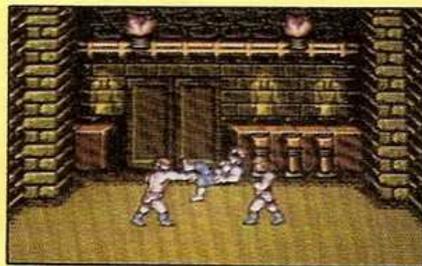
FELIPE G. BRANDÃO
Porto Alegre, RS

Você já leu o manual do jogo, Felipe? Sim, porque o manual é muito importante para dominar bem o Prince of Persia. *Ainda não tivemos a oportunidade de conhecer profundamente este jogo, pois ele ainda não foi lançado no Brasil. Mas assim que ele pintar por aqui — o que deve acontecer ainda este ano — teremos prazer em ajudá-lo, OK?*

HYPER RALLY (MSX)

Gostaria de saber se este jogo tem mesmo um fim, pois chego à 9.ª fase e o cenário não muda.

DANILO B. BENIDES
Novo Hamburgo, RS

Hyper Rally *tem fim, sim, Danilo, mas você precisa obter uma boa pontuação para chegar a ele. Treine e não perca as esperanças.*

DOUBLE DRAGON 1 (Nintendo)

Vocês têm algum segredo para passar da quarta fase deste jogo?

ADRIANO BONTEMPELI
S.J. Rio Preto, SP

A melhor estratégia é não usar armas. Lutando com as mãos limpas você poderá aperfeiçoar seus golpes e ganhar mais pontos.

PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES
Seção S.O.S GAMES
Av. Nações Unidas,
5777, 3.º andar - São Paulo, SP
05479

SUPER CONTRA (Nintendo)

Meu colega tem um Bit System e o cartucho *Super Contra* da própria Dismac. Por que no videogame dele o truque para ganhar 30 vidas neste jogo funciona e no meu Phantom System não?

RAFAEL S. BAMBINO
Rio de Janeiro, RJ

Em sua carta, Rafael, você deixou de mencionar um detalhe muito importante: para tentar o truque das 30 vidas, você usou o mesmo cartucho do seu amigo? A menos que você esteja utilizando um cartucho diferente, não vemos nenhum motivo para que a dica não funcione, já que os dois videogames são compatíveis. Será que você não está errando a seqüência de comandos? Confira conosco: →, ←, ↓, ↑, A, B, Start.

DOUBLE DRAGON 3 (Nintendo)

Acho este jogo muito difícil. Será que não tem um Continue ou truque para seleção de fases?

IGOR PINHEIRO
Rio de Janeiro, RJ

Apenas os cartuchos padrão japonês possuem um truque para seleção de fase. Para conseguir isso, pressione os botões ↑, A, B e Start na tela de apresentação várias vezes até conseguir. Outro macete é pressionar, em qualquer momento do jogo, os botões ↑ e Start. Isto fará com que você mude automaticamente de tela.

Como eu faço para vencer a Cleópatra?

JOÃO D. BITTAR
Franca, SP

Vencer a Cleópatra é jogo duro mesmo, João. Procure chegar ao confronto com ela com o máximo de energia que conseguir. Use primeiro os dois outros personagens, deixando o Jimmy para o final. Quando ela desaparecer, movimente-se pela tela em sentido diagonal — isto diminuirá as possibilidades de ela o atingir assim que aparecer de novo. Para atacá-la, o melhor golpe é a voadora. Só que são necessários 25 golpes para botar a malvada a nocaute.

O QUE OS AMERICANOS ESTÃO JOGANDO NAS FÉRIAS

Mês de janeiro. Aqui no Brasil, a moçada se diverte pegando uma praia. Mas nos Estados Unidos, onde nesta época está nevando na maioria dos lugares, os gamemaníacos americanos hibernam em suas casas com uma pilha de lançamentos que é de dar água na boca. Você quer saber o que a turma de lá está fazendo nas férias? Então se liga nessas novidades que AÇÃO GAMES selecionou, e cuidado para não morrer de inveja.

SEGA X NINTENDO

A batalha continua

OS PLANOS DE COMBATE PARA 92

As duas gigantes dos videogames terminaram o ano com uma guerra de preços no mercado americano. Um a zero para a Sega, que colocou seu Genesis à venda nas lojas por 150 dólares. O videogame vem acompanhado de um cartucho *Sonic, the Hedgehog,* mas traz apenas um joystick. Comprando um controle extra, o consumidor paga 170 dólares. Já o Super NES pode ser comprado nos States por 200 dólares, incluindo dois joysticks e um cartucho *Super Mario World.*

Agora, em 92, a briga vai ser mais no campo dos lançamentos de jogos. Fiquem ligados, pois Super NES e Genesis vão ter novidades que não acabam mais este ano. A Sega já está aprontando *Sonic, the Hedgehog 2,* um game com *apenas* 16 megas de memória (uau!). Vem aí também a segunda aventura dos alienígenas funks *Toe Jam & Earl. California Games* e *Home Alone* são dois outros prováveis títulos para Genesis, em 92. Vai ser difícil esperar.

Os fãs do Super NES podem aguardar uma enchente de novos games este ano, pois a Nintendo fará de tudo para superar a Sega em quantidade de jogos para 16 bits. Um deles já é conhecido e merece destaque: *Battletoads.* Sim, os sapos guerreiros vão aprontar das suas no Super NES! Aliás, o trio de anfíbios vai pintar em muitos lugares em breve: nos arcades, em revistinhas e até desenhos de televisão. Junto com Super Mario e as Tartarugas Ninja, os Battletoads vão transformar-se, este ano, em personagens de grande sucesso fora dos games, e levar a fama da Nintendo às alturas.

A NOVA AVENTURA DOS SIMPSONS

Saiu, no final do ano passado, o game *The Simpsons: Bart vs. the World* para os videogames Nintendo 8 bits. A família aloprada (e sortuda) ganha uma viagem de um concurso e visita quatro lugares: China, Egito, Pólo Norte e a capital mundial do cinema, Hollywood. Enciumado, o chefe de Homer Simpson tenta azarar a viagem, que é cheia de armadilhas. Bart não deixa por menos: transforma-se em Bartman, com capa e tudo, e enfrenta os perigos.

No mês de novembro, o ranking dos melhores games da revista *Nintendo Power* sofreu poucas alterações. O reinado de *Super Mario 3* parece que ainda está longe de terminar: o game mantém a liderança no ranking dos dez mais nos Estados Unidos, onde aparece há nada menos que 25 meses! *Final Fantasy* aparece agora em segundo lugar, desbancando *Tartarugas Ninja 2* — que foi parar na quarta colocação.

Colocação	Nome	Há quantos meses no ranking
1	Super Mario 3	25
2	Final Fantasy	15
3	Battletoads	3
4	Tartarugas Ninja 2	10
5	The Simpsons: Bart Vs. S. Mutants	7
6	Crystalis	11
7	Dragon Warrior 2	11
8	Mega Man 3	10
9	Tetris	21
10	The Legend of Zelda	38

MEGA MAN CONTRA DR. COSSACKS

Desse jeito, a saga do herói-robô vai ter mais capítulos que os filmes do Rambo. *Mega Man 4*, para Nintendo 8 bits, apresenta um novo cientista maluco chamado Cossacks. Assim como o finado Dr. Wily (que Deus o tenha), o inventor passou a vida criando robôs que tivessem poder suficiente para destruir Mega Man. Aí vão seus nomes: Toad Man, Bright Man, Dust Man, Drill Man, Dive Man, Skull Man e Pharaoh Man. A novidade nesse jogo é que o herói coleciona itens que o ajudarão em sua nova jornada, mas o estilo do game continua o mesmo. Quem gostou das versões anteriores, certamente vai curtir essa.

BATMAN E A VOLTA DO CORINGA

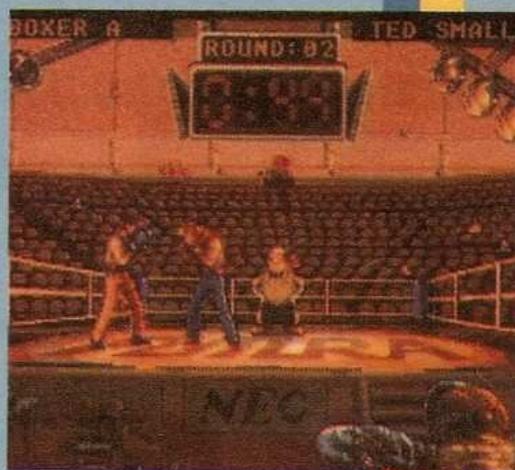
Se você pensa que o Coringa dançou depois daquele tombaço do alto da catedral, está múito enganado. Ele volta para a revanche em *Batman: the Revenge of Joker (A Vingança do Coringa)*, para Nintendo 8 bits. Com uma memória de 3 Mega e um chip especial (MMC5), o game mostra gráficos radicalíssimos. A aventura tem ao todo 21 fases, exigindo habilidade nos saltos, vôos e confrontos com criaturas mecânicas. Mas Batman está bem equipado: ele conta com quatro novos tipos de armas.

ROLLING THUNDER 2

Outro título já conhecido dos arcades, *Rolling Thunder* surge em sua segunda versão para Genesis (Mega Drive). É um prato cheio para quem curte um tiroteio com muita ação. Nesse jogo, com 11 estágios e limite de tempo para concluir as missões, a lei é matar ou morrer. Sozinho, o jogador pode escolher entre os agentes Albatross ou Leila. Jogado em dupla com um parceiro, os dois personagens agem cooperativamente. O game é difícil, mas passwords especiais e Continues ilimitados quebram o galho dos menos experientes.

OUT RUN PARA MEGA

Clássico de pilotagem entre os arcades, *Out Run* ganha, enfim, uma versão decente para os videogames — no caso o Genesis/Mega Drive. A qualidade gráfica e sonora é bastante convincente para quem está acostumado a pilotá-lo nos arcades.

Mas uma coisa esta versão traz de novo: é o modo de jogar. Na tela de opções você pode configurar os comandos do joystick como quiser: não há botões fixos para breques, acelerador ou marchas. O melhor de tudo, mesmo, é curtir esse game sem ter de se preocupar com fichas de fliperama.

KICK BOXING DIGITAL

Games de luta com imagens digitalizadas não são exclusividade do Mega Drive não. Saiu recentemente nos States um jogo do gênero para Turbo Grafx 16 (PC Engine), chamado *André Panza Kick Boxing*. Para alguns, o nome do lutador pode não significar muita coisa, mas o game... além dos gráficos, com uma qualidade que não deixa dúvidas, *André Panza* proporciona uma grande variedade de golpes, sendo muito fiel às características desse tipo de luta. A movimentação dos personagens é muito bem-feita. Taí um jogo que merece respeito.

NOVO CD PLAYER PARA GAMES

A Philips lançou, nos Estados Unidos, um novo Compact Disc Player que funciona com discos laser de áudio, vídeo e dados — e games, claro. Com o aparelho, batizado de CDI910, chegaram ao mercado vários títulos em CDs feitos especificamente para ele. Tem discos para ensinar crianças a aprender as letras do alfabeto, mostrar como se opera uma câmera de vídeo ou bancar o guia de visitas a museus. E na parte de games, que é o que nos interessa, a Philips está lançando coisas muito boas, com imagens e animação digitalizada. Aí vão os nomes dos três primeiros: *Escape From the Cyber City*, aventura tipo arcade, *ABC Sports Golf* e *Caesars World of Gambling*, um jogo tipo cassino, para até 12 participantes. O preço do CDI910 é ainda meio salgadinho: 1 400 dólares.

Como a AÇÃO GAMES já noticiou em edições passadas, a Philips é a parceira da Nintendo no desenvolvimento de um CD-ROM para o Super NES — acessório que tornará o videogame capaz de usar jogos gravados em Compact Disc Laser. Assim, os games para o CDI910 serão totalmente compatíveis com o CD-ROM do Super NES, que deve sair até o final deste ano.

O QUE ESTÁ ROLANDO NO JAPÃO

DO NOSSO CORRESPONDENTE, ANGELO ISHI

Se não pode vencê-los, junte-se a eles. Este é um velho ditado que explica muito bem o que está acontecendo com a indústria japonesa de brinquedos. Cansados de competir com os videogames — hoje, os passatempos preferidos da moçada —, os fabricantes de brinquedos tradicionais estão procurando adaptar-se à nova onda. Foi assim que um jogo de tabuleiro, como o *Banco Imobiliário*, acabou virando game para o sistema Nintendo 8 bits, tendo como personagem o imbatível Super Mario. Os bonecos com que as crianças costumam brincar também estão ganhando a cara de personagens de videogame — é o que acontece com o Super Mario (que novidade...) e o elenco de *Dragon Quest*, uma "adventure" da Nintendo que faz enorme sucesso no Japão. Hoje, os fabricantes de brinquedos torcem para que os personagens de videogame façam sucesso para poder faturar em cima.

Bem, agora vamos aos jogos de sucesso da temporada no Japão. *Super Sangokushi 2* é a nova mania dos jogadores de **Super Famicom**. Ele reproduz as batalhas históricas japonesas da época medieval. Apesar do alto preço — o equivalente a 114 dólares —, já vendeu 700 mil cópias.

Os fãs do **Mega Drive** estão às voltas com o quinto capítulo da série *Wonder Boy: Monster World 3*. O jovem Sion, de apenas 15 anos, precisa enfrentar monstros das mais variadas espécies com o uso de sua espada e seus poderes mágicos.

A turma do Famicom (Nintendo 8 bits) diverte-se com *YS 3 — Wanderes From YS*. Game de regras simples, está fazendo enorme sucesso depois de ter sido lançado para os consoles **PC Engine** e Super Famicom.

No **Gameboy** está estourando o jogo *Gameboy Wars*, jogo de simulação de guerra que também tem uma versão para o console convencional de 8 bits. Ele agrada porque enche a tela de navios, tanques, submarinos, armas futuristas e muita ação.

Ninja Gaiden é, atualmente, o jogo mais badalado para o **Game Gear**. O transplante deste conhecido título dos videogames Nintendo pegou muito bem no portátil da Sega, que tem, em sua versão, gráficos e desafios de alto nível.

TOP TEN

Qual é o seu jogo preferido?

TOP TEN traz o ranking dos dez games prediletos da moçada que acompanha a revista todo mês. Dá uma olhada no ranking de dezembro:

TOP TEN/DEZEMBRO 91

	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Little Mermaid	Nintendo
2	Battletoads	Nintendo
3	Strider	Mega Drive
4	Fantasia	Mega Drive
5	Totally Rad	Nintendo
6	Ghouls and Ghosts	Master System
7	Phantasy Star	Master System
8	Sonic	Mega Drive
9	Ninja Gaiden 3	Nintendo
10	Spider Man	Mega Drive

fonte: Locadoras de São Paulo

Agora, preencha o cupom abaixo com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não esqueça de escrever o nome da seção no envelope.

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

- ☐ MASTER SYSTEM
- ☐ MEGA DRIVE
- ☐ GAME GEAR
- ☐ GAME BOY
- ☐ SUPER NES
- ☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO ______

Nome

Endereço

Bairro | CEP

Cidade | Est.

Data de Nascimento | DDD | Telefone

SHOTS

RENDA-SE
VOCÊ ESTÁ CERCADO

A VIDGAME não te dá chance de escapar e cerca a sua locadora com as melhores oportunidades.

SEGURANÇA TOTAL
Fornecemos nota fiscal coberta pela 4ª via de importação.

GAMES DISPONÍVEIS
Battletoads • Fester's Quest • Silver Surfer • Beetlejuice • Bugs Bunny • Rocketeer • High Speed • Indiana Jones L. Crusade • Little Mermaid • Spider man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Lackers X Celtics • Fantasia • Budokan • E mais 400 títulos.

FRANCHISING E ASSESSORIA
O melhor atendimento para locadoras de vídeo interessadas em games e assessoria inteiramente grátis.

SUPER NESS
F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Populous • Pilot Wings • Zelda III • Actraiser • R-Type II

NEO GEO
Nam 75 • Ninja Combat • Supier Spy • Magician Lord • Sengoku

ARCADE
Você vai querer ter um em sua loja. Mais versátil que o fliperama, você pode trocar o console e o jogo.

CONSOLES
SUPER NESS (transcodificado na origem) • MEGA DRIVE • NEO GEO • GAME BOY • GAME GEAR

VIDGAME

ACEITAMOS cartões de crédito Dinners, Credicard, Visa e American Express

Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ

Av. Ns. de Copacabana, 1.133 - Lj. 108 - Copacabana - Tel.: 267-0543 - CEP 22070 - Rio de Janeiro - RJ

A Hora do CALAFRIO

Para você que curte fortes emoções, AÇÃO GAMES selecionou os melhores jogos de terror disponíveis para os diversos sistemas

SHADOW OF THE BEAST (Genesis/Mega)

Há muito tempo, num povoado perdido no mundo, um bebê foi cruelmente tirado de seus pais. O raptor era Lord Beast, terrível senhor do mal que aprisionava crianças e as transformava em escravas, alimentando-as com o sangue de criaturas horrendas. Mas o destino daquele garoto, que cresceu escravizado como todos os outros, seria diferente. Um dia, ele recobrou a memória e decidiu lutar para libertar-se da maldição da Besta. Para isso é preciso eliminar o próprio Lord, penetrando em seu castelo. Este é o desafio de *Shadow of The Beast*, tremendo jogo de ação em que também é preciso usar a cabeça para resolver alguns problemas. As criaturas deste jogo são as mais horríveis — a começar pelo próprio personagem, coitado, que é bem feinho. Mas, se conseguir matar o Lord, recuperará as feições humanas e conquistará sua liberdade.

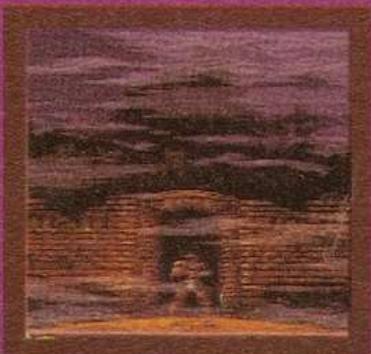
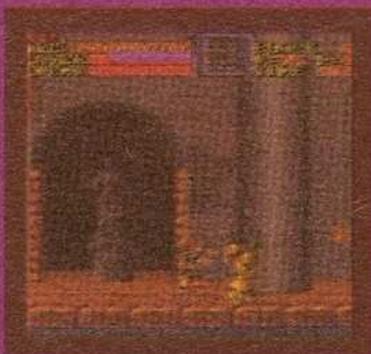
Dando socos nessa bolinha azul, você a tira da estátua

Você inicia o jogo num campo aberto. Corra para a esquerda e entre no tronco da árvore. Um mundo subterrâneo o espera

Esses olhos não podem ser destruídos, apenas evitados

Depois de sair do mundo subterrâneo, você deve ir para o castelo. Antes, porém, é preciso apanhar essa tocha: é que o castelo esta todo escuro

CASTLEVANIA 4 (Super NES)

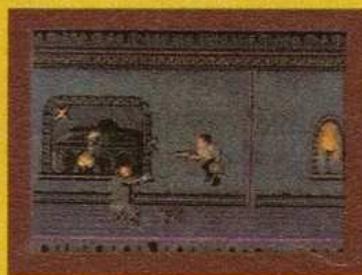
Morcegos me mordam! A saga de Simom Belmont, o caçador de vampiros, já é bem conhecida dos fãs de Nintendo 8 bits e agora ganha uma versão radical para o console de 16 bits. A história é a seguinte: a cada cem anos, o Bem enfraquece e o Mal toma conta do país dos Belmont. Agora, emanações estranhas vêm de um castelo — o mesmo onde Trevor Belmont eliminou o Mal em *Castlevania 3*. Será que o Conde Drácula está aprontando de novo? Este é mais um vamp mistério pra você desvendar. Só que, nesta versão, com músicas, gráficos, efeitos especiais de imagem e desafios animais. Afie os dentes — ou melhor, os dedos —, porque este game veio para arrasar.

Saca só esse visual. De arrepiar, não é mesmo?

A arma de Sir Belmont é o velho e eficiente chicote

Em certas passagens do game, é preciso pendurar-se no lustre

Conhece essas quebradas? Chicoteie as velas e cuidado com os degraus

THE ADDAMS FAMILY (Turbo Grafx/PC Engine)

Do antigo seriado em preto-e-branco para a TV, a Família Addams foi ressuscitada para o cinema e os games. Merecidamente, pois, apesar de sinistros e cruéis, eles são muito engraçados. Neste jogo em CD-ROM para o Turbo Grafx (a versão americana do PC Engine japonês), o jogador comanda o advógado da família, Tully Alford, que tem como objetivo localizar o misterioso tesouro dos Addams. Agora, imagine só o que o pobre advogado vai encontrar na mansão daqueles doidos... e tudo isso usando um inofensivo guarda-chuva como arma. Pra melhorar, tio Fester, Morticia, Gomes e outros membros da estranha família surgem para dar conselhos "muy amigos" ao advogado e tentar atrapalhar suas investigações.

Fachada da mansão dos Addams: mais de 30 salas para explorar

Tully Alford usa guarda-chuva para proteger-se dos habitantes do lugar

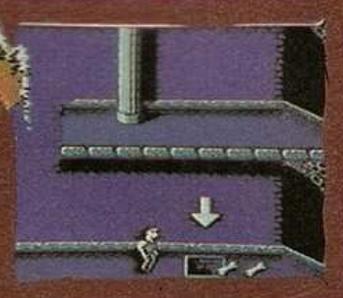
Tio Fester aparece para atrasar as investigações do advogado

A NIGHTMARE ON ELM STREET

(Nintendo)

Sim, este game é baseado no filme do assustador Freddy Krueger, conhecido no Brasil como *A Hora do Pesadelo*. Os heróis do jogo são os quatro amigos que começam a ter sonhos com Freddy. Cada personagem pode ser comandado por um jogador (o game aceita até quatro participantes). O objetivo é encontrar e lutar contra o terrível vilão de garras de aço — tarefa, aliás, nada fácil. Logo na primeira fase Freddy aparece com tudo, e se você não se cuidar pode tomar a maior surra. Você vai ter que revistar a Rua Elm casa por casa, entrando em lugares sombrios e cheios de perigos. E, como se não bastasse, a própria rua está infestada de morcegos e zumbis. Eu, hein?

Vê o quadradinho no canto inferior da tela? Pegue-o, você vai ganhar mais rapidez e agilidade

O primeiro encontro com Freddy já é dramático. Além de prestar atenção nele, que fica pulando de um lado para o outro, você deve tomar cuidado com as garras que saem do chão

Pegue todos os ossos que encontrar. Só assim poderá enfrentar Freddy e passar de fase

Casa da Rua Elm: se entrar, o risco é seu

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

DEVILS CRASH (Genesis/Mega Drive)

Este é um game monstruoso mas diferente. Uma espécie de pimball macabro, em que você ganha pontos detonando criaturas, fazendo a bolinha entrar pela boca de uma caveira, arrebentando caixões de defunto, lápides de cemitério e coisas típicas dos cenários de terror. Quando a bolinha toca alguns pontos estratégicos do pimball, você acaba indo para bônus stages em que os alvos movimentam-se ainda mais. São ao todo seis bônus stages: se conseguir detoná-los, você vai arrebentar de tanto fazer pontos. Setas amarelas indicam quando a entrada destes locais está aberta para você, e aí é só caprichar na pontaria. Uma dica importante: apertando os botões A, B e C juntos e depois o Start, na tela de apresentação, você faz surgir uma tela de Options.

Castigue os monstrinhos que ficam passeando na tela: são alvos que dão pontos

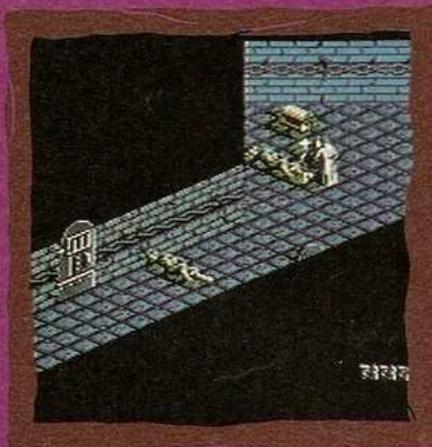
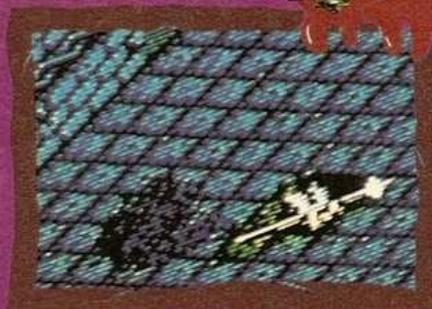
THE IMMORTAL (Nintendo)

Ao topar com uma besta no labirinto, maneje sua faca com o botão B e o Direcional

Este é um jogo que transmite suspense e medo. Talvez por causa do ângulo de visão em que ele mostra os cenários: é na chamada perspectiva 3/4 que cria uma espécie de efeito tridimensional. Parece até que você está junto com o guerreiro Dunric, investigando as salas do Labirinto da Eternidade à procura de seu mestre, o Mago Mordamir. A imagem do mago surge para o guerreiro na chama de uma vela e lhe pede desesperadamente para ser salvo; ele está trancado na masmorra do labirinto. Mas para isso é preciso revistar lugares escuros e sinistros, lutar contra bestas sanguinárias e recolher objetos para a jornada. O jogo é ainda mais interessante porque mistura os estilos de ação, "adventure" e quebra-cabeça — afinal, é sempre um mistério para sair de uma sala. Nota 10 para este game, que prende e emociona do começo ao fim.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

Seus tiros podem acender as tochas nas salas

São muitos objetos para colecionar. Dentro dessa sacola, por exemplo, tem uma planta carnívora

Reviste os adversários abatidos: você pode achar coisas com eles

Se cair num alçapão, aperte A e B juntos rapidamente: você conseguirá subir

Na tela do meio do pimball, acerte o rosto da mulher. No começo ela está assim, dormindo...

Este é um dos bônus stage mais fáceis. Com poucas boladas nas caveiras, você detona

...mas com tanta cacetada ela começa a transformar-se num monstro medonho. No ponto máximo da transformação, entre na boca dele: você achará um bônus stage

Nessa outra fase de bônus, é preciso eliminar os morcegos e destruir os caixões. Sem estar completamente arrebentados, eles continuam soltando morcegos

GHOSTS AND GOBLINS (Nintendo)

Este jogo é o mesmo que *Ghouls and Ghosts*, título recordista em versões — ele também está disponível para o Master System, Mega Drive e Super NES. Pena que esta versão para o sistema Nintendo de 8 bits seja a mais pobrezinha de todas: os gráficos são bem menos detalhados que os do game para o Master. Mas *Ghosts and Goblins* conserva a essência da história, em que o Rei Arthur atravessa os cenários mais sinistros e cavernosos para enfrentar Loki, um assustador demônio que domina o reino. É um clássico que merece ser apreciado, pois já virou preferência nacional dos gamemaníacos de todos os sistemas.

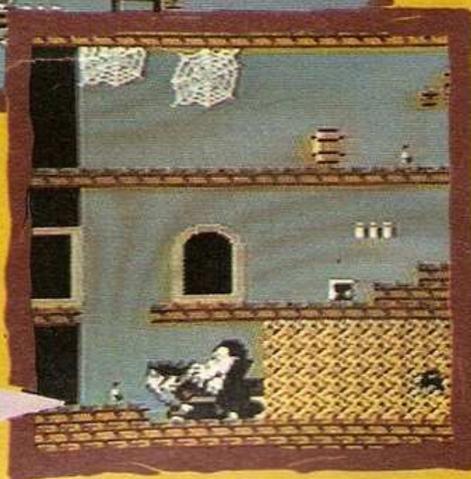
Você comanda o destemido Arthur, um rei que começa a sua jornada munido apenas de uma faca

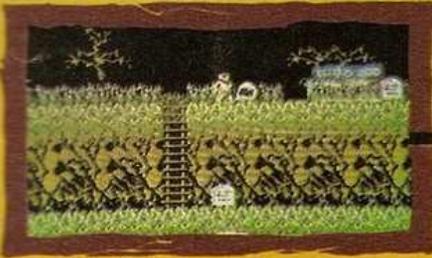
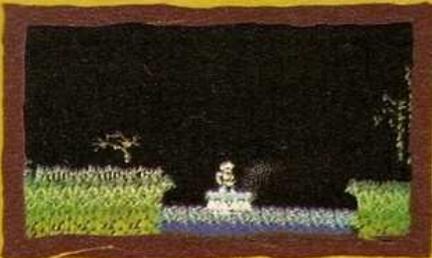
Ao atirar nas lápides, surgem feiticeiras que podem transformá-lo num simples sapo

GRÁFICO	SOM	DESAFIO

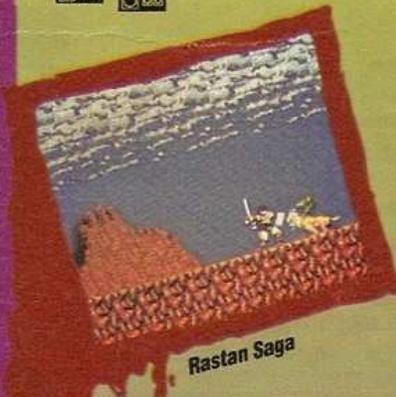
GHOST HOUSE (Master System)

O que acontece quando um garoto abelhudo resolve entrar numa casa mal-assombrada? É isso que você vai ver em Ghost House, um game com alta concentração de criaturas aterrorizantes por centímetro quadrado de tela. Aranhas, morcegos, monstros diversos, buracos, passagens sinistras e escuras são só alguns dos perigos que você vai encontrar aqui. Mas o que faz o garoto abelhudo realmente tremer de espanto é a aparição do Drácula, que, graças à invasão de sua casa, desperta de um profundo sono em seu caixão. Quem mandou entrar nesta casa suspeita? Agora saia se for capaz.

De repente, você cai em buracos e descobre áreas ainda mais sinistras da mansão

Se você fizer barulho perto desse caixão, Drácula sairá enfurecido lá de dentro

Outros Games de Terror

Na primeira vez que é atingido, Arthur perde a armadura. Mas, se for pego só de cuecão, adeus

Para subir na plataforma e atravessar o rio, não é preciso saltar: um passo em sua direção já é o suficiente

Dando socos nas lâmpadas, a luz pisca e todos os monstrinhos ficam paralisados

Não pule em direção às teias: você ficará preso

GHOSTBUSTERS — Game inspirado no filme de mesmo nome para o cinema. Sua missão é acabar com os fantasmas que assombram vários prédios na cidade, controlando dois personagens ao mesmo tempo. Com o dinheiro ganho nas missões, pode-se comprar uma grande variedade de armas.

GHOULS AND GHOSTS — É a versão para o Master do Game Ghost and Goblins, para Nintendo. Você comanda o rei Arthur da Távola Redonda, que enfrenta os perigos de um reino tomado por mortos-vivos, esqueletos e outras criaturas terríveis. Tem gráficos muito bem elaborados.

RASTAN SAGA — É um game de terror mais light. Você é um cavaleiro medieval em luta contra uma legião de inimigos monstruosos e cruéis. À medida que avança, o personagem coleciona armas que o tornam cada vez mais poderoso.

THE IMMORTAL — O game é igualzinho a versão para Nintendo, que mostramos nesta matéria. Seus gráficos e sons, naturalmente, são muito melhores, ampliando o suspense e a emoção desta grande história de horror.

GHOSTBUSTERS — A versão para Mega Drive do filme Caça Fantasmas é muito melhor que as outras já existentes para Nintendo e Master System. Você vai entrar em casas mal-assombradas e enfrentar uma legião de monstros estranhos e almas-penadas. Pode-se escolher entre três personagens.

GHOULS AND GHOSTS — Game quase idêntico a versão para o Master System, já tornou-se um clássico para os fãs do Mega. Os gráficos, sons e desafio são muito bons.

Decapattack

Ghouls and Ghosts

DECAPATTACK — Chuck D. Head é um guerreiro sem cabeça que enfrenta os mais diversos perigos para unificar seu reino, que foi dividido pelo Dr. Frank Stein.

CASTLEVANIA — Jogo de grande sucesso para o sistema Nintendo, Castlevania conta a saga da família Belmont contra o Conde Drácula, que insiste em dominar todo um reino. O terceiro capítulo da série tem cenários especialmente bonitos e alto grau de desafio.

DEVIL IN THE DARK NIGHT — Monstros, cabeças decepadas e outros inimigos assustadores são o seu desafio neste jogo, em que você comanda um guerreiro que conta com sua espada e poderes mágicos para libertar seu reino do mal.

FRIDAY 13TH — Baseado no famoso filme Sexta-Feira 13. Game tipo "adventure" em que você escolhe um dos seis personagens e parte em busca de Jason, investigando vários locais do parque.

GAUNTLET — Explorando as incontávei salas de um sinistro castelo, você vi enfrentar monstros e fantasmas. Pode-se jogar com quatro personagens, cada um com habilidades diferentes.

Devil in the Dark Night

Friday 13th

Uninvited

GHOSTBUSTERS — É a versão para Nintendo do filme dos Caça Fantasmas. Ele é muito parecido com o do Master System.

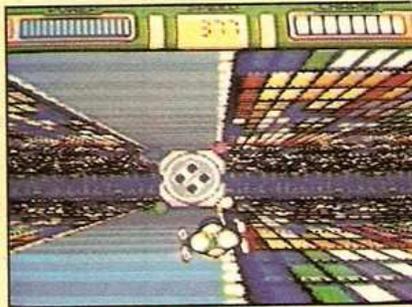
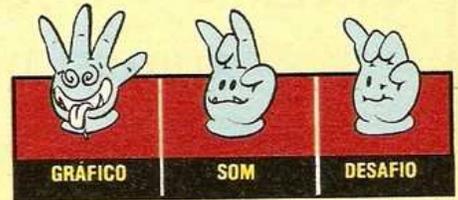
UNINVITED — Sem ser convidado, você penetra numa mansão onde acontecem coisas muito estranhas.

CLUB GAMES DE BELO HORIZONTE

O ROTEIRO DO GAME

HYPERZONE

Este jogo lembra um pouco o F-Zero, só que, em vez de correr em pistas, viaja-se dentro de corredores espaciais. Seu objetivo é destruir ou desviar de meteoros, naves, tiros e inimigos que vêm na direção contrária. O game não permite a escolha de naves — ele as troca automaticamente conforme você avança pelas fases. Os corredores não têm curvas, mas têm bifurcações e você precisa optar rapidamente por qual dos caminhos irá seguir. É um jogo que exige reflexos rápidos, mas que pode ficar muito fácil se o jogador descobrir as manhas de como movimentar-se corretamente para não ser atingido.

Para reagir rapidamente às mundanças na pista, fique de olho na trilha de cima. Ela acusa as mudanças antes da de baixo

Esse inimigo não parece o próprio joystick do Super NES? Para eliminá-lo, atire nas bolinhas coloridas

Nessa fase, em que a pista fica estreita, voe baixo para escapar aos ataques inimigos

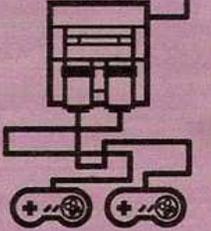
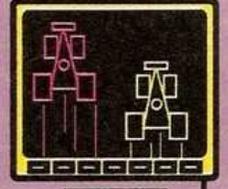
EARTH DEFENSE FORCE

Este é mais um daqueles games de batalha espacial em que a Terra é invadida por alienígenas, etc.etc. Você encontra inimigos às pencas e combate-os em cenários chocantes como céus azuis, noites estreladas ou o interior de uma caverna. As músicas são ótimas e embalam ainda mais esta aventura, onde cada adversário abatido deixa presentes que fortalecem seu poder de combate. A escolha das armas só pode ser feita no início de cada estágio. Você tem as três vidas de costume e Continues limitados.

Contra o chefe da primeira fase, a manha é colocar-se entre a linha de tiro de suas metralhadoras. De repente, ele se abre e revela um enorme cristal: abra fogo

Aqui, a nave utiliza a arma Vulcan, que é uma boa opção

Depois de detonar alguns inimigos, o poder da Vulcan é ampliado

O chefe da segunda fase envia mísseis teleguiados. Movimente-se em círculos

GRADIUS 3

Interessa ter 30 vidas para cada crédito? Basta manter pressionado o comando Start e apertar o botão A três vezes durante a tela de apresentação.

Você também pode multiplicar o número de créditos para nove. Tudo o que tem a fazer é pressionar várias vezes e rapidamente o botão X durante a tela de apresentação. Você verá o número de créditos crescer na tela. Antes que a tela do título desapareça, você precisa dar Start — senão os créditos não pegam.

DARIUS TWIN

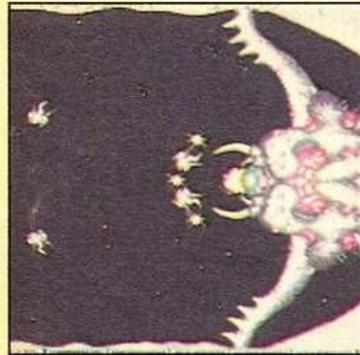
Esta é para faturar 50 vidas. No controle 2, mantenha pressionados os botões R e L. No controle 1, segure Select e Start. Os quatro botões devem ser apertados simultaneamente durante a tela de apresentação.

SUPER R-TYPE

Aí vai uma manha para você selecionar fases. No modo Option, aperte o R e em seguida ↑ nove vezes. Comece o jogo normalmente, aperte Pause, A e escolha sua fase.

PILOTWINGS

Anote estas passwords para ir direto ao que interessa.

Nível 2 - 985206
Nível 3 - 394391
Nível 4 - 520771
Nível 5 - 108048 (Helicóptero)
Nível 6 - 400718
Nível 7 - 773224
Nível 8 - 165411
Nível 9 - 700357

PROMOÇÃO "CRIE O SEU DESENHO E CONCORRA"

LISTA DOS GANHADORES

Esta é a relação dos ganhadores da promoção "Crie o seu desenho...". Osdesenhos enviados por esses participantes foram considerados os mais criativos e originais. Desculpamo-nos, leitores, pela demora na divulgação dos vencedores; o atraso se deveu por problemas técnicos na apuração. Veja agora se você é um dos premiados. Boa sorte!

GANHADORES — VIDEOGAME — • Leonardo Lagoa Lima — *Goiânia — GO* • Luís Cláudio Ferraz da Silveira — *Pelotas — RS*

200 GANHADORES DE CAMISETAS — • Airton J.L.F. Filho — *São Paulo — SP* • Alan Paulo Kelling Soledade — *Porto Alegre — RS* • Alan Moraes Souza — *Imperatriz — MA* • Alessandro Longobardi — *São Paulo — SP* • Alexandre Peregrino — *Niterói — RJ* • Alexandro Correia dos Santos — *São Paulo — SP* • Alexandre Vieira Paravela — *São Paulo — SP* • Alissan da Silva Santana — *Feira de Santana — BA* • Amanda C. Rossini — *Araras — SP* • Ana Ferreira — *Dourados — MS* • Anderson J. Pinheiro — *Porto Alegre — RS* • Anderson Magno da Silva — *Belo Horizonte — MG* • André Algronte — *São Paulo — SP* • André Busato — *Vila Velha — ES* • André Lima Thomazine — *São Paulo — SP* • André Luís Saraiva Simão — *São Paulo — SP* • André de Melo — *Charqueada — SP* • André Monteiro P.M. Cunha — *Teresina — PI* • Angelo Carlos Litardi — *Indaiatuba — SP* • Antônio Amâncio de Moraes — *Ribeirão Preto — SP* • Antônio Cosmo de O. Costa — *Fortaleza — CE* • Antônio Nunes da Silva — *São Paulo — SP* • Antônio Paulo Silva Bobbo — *Belém — PA* • Artur Ornellas — *Belo Horizonte — MG* • Áureo Moreira Prates — *Belo Horizonte — MG* • Breno César F. Garcia — *São Paulo — SP* • Bruna Maria F. Garcia — *São Paulo — SP* • Bruno Akimoto — *São Paulo — SP* • Bruno de Campos Ambiel — *Indaiatuba — SP* • Bruno Karol C. Figueiras — *Jaboatão — PE* • Bruno Machado do Carmo — *Belo Horizonte — MG* • Bruno de Oliveira Araújo — *Feira de Santana — BA* • Caio C. Rossini — *Araras — SP* • Carlo Endrigo de Jesus Simões — *Campinas — SP* • Carlos Alberto Bauzys — *São Paulo — SP* • Carlos Kleberverde de Morais Campos — *Boa Vista — RR* • Charley Machado — *Colatina — ES* • Christina Gois da Silva — *Guarulhos — SP* • Cláudio Alexandre Janaudis — *São Paulo — SP* • Cleyton H. de Melo Silva — *Guaíra — PR* • Cleber Alves Favela — *São Paulo — SP* • Clébio Vespasiano da Silva — *Presidente Castelo Branco — PR* • Clevan Meira Vieira — *Taguatinga — DF* • Cristiano Silva Barbosa — *Rio de Janeiro — RJ* • Daniela de Pieri Cardoso — *São Paulo — SP* • Daniel Fróes Lima Lafraia — *Santos — SP* • Daniel Kaschel Martins — *Campinas — SP* • Daniel Daniel Tozzi de Lucena — *Osasco — SP* • Daniel Ribeiro Gama — *Niterói — RJ* • Daniel Moreira e Siqueira — *São João da Boa Vista — SP* • Danilo Augusto dos Santos Anjos — *Belém — PA* • Davi Brandurgo Hulse — *Floriandpolis — SC* • Davi Francisco da Silva — *Osasco — SP* • Deyglisson Alves Pereira — *Brasília — DF* • Eduardo A.M. Guimarães — *Taubaté — SP* • Eduardo Belmonte Junior — *Juiz de Fora — MG* • Eduardo Ferreira — *Dourados — MS* • Edson Carlos D. Costa — *São Caetano do Sul — SP* • Elton Jorge C. Vanzuit — *Curitiba — PR* • Emerson Oliveira de Assis — *São Paulo — SP* • Emerson R.C. Leite — *Jaú — SP* • Epitânio Hermes dos Santos — *Aracaju — SE* • Erácides Alves de O. Jr. — *São Pedro — SP* • Esmerino Neto — *Campinas — SP* • Ezdras Pedro da Silva — *São Gonçalo — RJ* • Fabiano Meira Vieira — *Taguatinga — DF* • Fábio Azevedo — *São Paulo — SP* • Fábio Coelho da Silva — *Goiânia — GO* • Fabio Danilo Werlang — *Curitiba — PR* • Fábio de Loreto Salles — *São Paulo — SP* • Fábio Sousa Araújo — *Rio de Janeiro — RJ* • Fabrício Dornas Carata — *Brasília — DF* • Fabrício Fernandes Sacramento — *Juiz de Fora — MG* • Fabrício Timbó Mourão — *Montes Claros — MG* • Felipe Brussolo — *São Paulo — SP* • Fernanda Bauzys — *São Paulo — SP* • Fernando B.S. Geraldo — *São Paulo — SP* • Fernando Lazanha — *Ourinhos — SP* • Fernando Rossi — *São Paulo — SP* • Flávia Menegazzi — *São Paulo — SP* • Flávio Correa da Rocha — *Aracati — CE* • Flávio F. Hirano — *Nova Odessa — SP* • Francisco Wglebeg Lopes — *João Pessoa — PB* • Francisco Marcelo de Barros Maciel — *Vitória de Santo Antão — PE* • Frank da Silva — *São Paulo — SP* • Frederico Righi Fontes — *Brasília — DF* • Gabriela Diegues Domenicci — *São Paulo — SP* • Galvão Henrique de Sá Bertazzi Costa — *Goiânia — GO* • Gilberto Nunes de Souza — *Iguape — SP* • Guilherme B.S. Geraldo — *São Paulo — SP* • Guilherme Felipe Pimentel — *Caruaru — PE* • Guilherme K.M. Diegues — *São Paulo — SP* • Guilherme Meira Grein — *Bocaiúva — MG* • Guilherme Stome Neves — *São Paulo — SP* • Gustavo Bonnemasou — *São Paulo — SP* • Gustavo M. de Aquino — *Londrina — PR* • Harã Liberalino Vilar — *Crato — CE* • Hélio Faria Moraes Júnior — *Rio de Janeiro — RJ* • Hélio Pinotti — *Colatina — ES* • Henrique Lobello — *Campinas — SP* • Heraldo Chizotti — *Jundiaí — SP* • Hilton Carlos Pereira — *Belo Horizonte — MG* • Hugo Gregorieti Lima — *São Paulo — SP* • Higor Guimarães Cucino — *Brasília — DF* • Irineto Lopes de Barros — *Formosa — GO* • Ivan Nilton de Sousa — *São Paulo — SP* • Jean Ramalho — *São Paulo — SP* • Jefferson Roberto Péreira — *São Paulo — SP* • Jorge Ferreira — *Dourados — MS* • José Augusto de Jesus — *Samambaia — DF* • José Hilton Camilo — *São Paulo — SP* • José Ignácio Nelson Gonzales Zambra Perez Silveira — *São Paulo — SP* • Juliana de Pieri Cardoso — *São Paulo — SP* • Juliano Mori — *Goiânia — GO* • Juliano P. Fagundes — *Goiânia — GO* • Júlio César L. Lemos — *Dourados — MS* • Lázaro May Gonçalves — *Vicente de Carvalho — SP* • Leandro de Castro Santos — *Patrocínio — MG* • Leandro Gontigo Fillipiadis — *São José dos Campos — SP* • Leandro Hideki Takahashi — *Mogi das Cruzes — SP* • Leonardo Carneiro Araújo — *Belo Horizonte — MG* • Leonardo da C. Vanderlei — *Rio de Janeiro — RJ* • Lucas Daniel Prado Coutinho — *Salvador — BA* • Luciano Jesus Lima — *Carapicuíba — SP* • Luciano R. da Mata — *Osasco — SP* • Luís da Luz *Rio de Janeiro — RJ* • Luiz André Rosa de Paula — *Guarulhos — SP* • Luiz Carlos B.O. Júnior — *Goiânia — GO* • Luiz Fernando da Silva — *Rio de Janeiro — RJ* • Luiz Guilherme Rosita — *São Paulo — SP* • Marcelo Alves Teixeira — *Novo Hamburgo — RS* • Marcelo Augusto Vieira — *Barueri — SP* • Marcelo Carvalho Cavalcante — *Salvador — BA* • Marcelo Guereta — *São Paulo — SP* • Marcelo Masuhi Neto — *São José do Rio Preto — SP* • Márcio Augusto Fajan — *São José dos Campos — SP* • Márcio A. dos Santos — *Guarujá — SP* • Márcio Jorge Lima Mendes da Rocha — *Niterói — RJ* • Marco Aurélio Neiva Machado — *Belo Horizonte — MG* • Marco de Lima Filho — *São Paulo — SP* • Marcos Massao Fuvata — *São Paulo — SP* • Marcos Sérgio Silva de Souza — *Fortaleza — CE* — • Marcos Ventura Santana — *Nanuque — MG* • Marcus Edmundo Souza Júnior — *Brasília — DF* • Marcus Vinícius Silva Carvalho — *Porto Alegre — RS* • Marina Ferreira — *Dourados — MS* • Marina Thomazine — *São Paulo — SP* • Mariana Diegues Domenicci — *São Paulo — SP* • Mateus Augusto Silva Santos — *Guaratinguetá — SP* • Matheus Schwingel — *Panambi — RS* • Melissa Oriana Kellmer — *São Bento do Sul — SC* • Mendel Macedo de A. Lins — *Maceió — AL* • Milton Toshio Vehasa — *São Paulo — SP* • Naomi Sinhori — *Rio de Janeiro — RJ* • Nelson Luiz Falseti Filho — *Santo Antônio da Posse — SP* • Nelson Massahico Uebara — *São Paulo — SP* • Nilberto Bezerra Escoralique — *São Paulo — SP* • Nilson Noboru Fukamin — *São Caetano do Sul — SP* • Nivaldo Aureo Nascimento da Silva — *Santos — SP* • Orion Mendes — *São Paulo — SP* • Otávio dos Santos Gaisutis — *Tatuí — SP* • Paulo César Gomes da Silva Júnior — *Rio de Janeiro — RJ* • Paulo César M. Campos — *São Paulo — SP* • Paulo Júnior Santos — *São Paulo — SP* • Piter Marques Costa — *Niterói — RJ* • Rafael Néia Barbosa Scott — *São Paulo — SP* • Rafael Prado Ducati — *Rio Claro — SP* • Rafael Roballo Vanderley — *Recife — PE* • Rafael Timbó Mourão — *Montes Claros — MG* • Raphael Segiyake Muta — *Santo André — SP* • Raphael Zuquim Noslousti — *Santos — SP* • Reinaldo M. de Almeida Júnior — *João Pessoa — PB* • Rômulo Moreira da Silva Filho — *Goiânia — GO* • Ricardo Alexandre Rodrigues Andretta — *Curitiba — PR* • Ricardo Dias Cavalcante — *Brasília — DF* • Ricardo Moura J. de Oliveira — *Teresina — PI* • Richardson da Silva Passos — *Nova Iguaçu — RJ* • Roberto Gomes B. Ferreira — *São Paulo — SP* • Roberto Lúcio da Silva — *Goiânia — GO* • Robson Teruel Santos — *Diadema — SP* • Rodney Ap. Vaz — *São Paulo — SP* • Rodolfo Donizete da Silva — *São Paulo — SP* • Rodrigo Cordeiro Santiago Ramos — *Rio de Janeiro — RJ* • Rodrigo da Silva de Araújo — *Porto Alegre — RS* • Rogério Antônio Martins — *São Paulo — SP* • Rogério Galvão — *São Paulo — SP* • Rómulo de Paula Andrade — *Niterói — RJ* • Samuel Silva Tavura — *Itaúna — MG* • Sérgio E. Hikawa — *São Paulo — SP* • Sérgio Katruzi Uehara — *São Paulo — SP* • Thales Dias Seabra Pereira — *Santos — SP* • Théo Rodrigues de Almeida — *Itatiba — SP* • Thiago E.G. da Silva — *São Bernardo do Campo — SP* • Vagner Monteiro de Almeida — *São Paulo — SP* • Valmir Aparecido da Silva — *Santos — SP* • Vassi M. Neto — *Bauru — SP* • Vinícius Ferreira Loyola — *Recife — PE* • Wellington Henrique Santana — *São Paulo — SP* • Werley Machado Gomes — *Colatina — ES* • Wesley Pereira Aires — *Goiânia — GO*

Final Fight

Final Fight ***é um game de pancadaria que já se tornou um clássico dos videogames Super Nintendo. Ele desafia os jogadores a um grande domínio do joystick, rapidez de reflexos e muita intuição para usar os movimentos certos nos momentos certos. Nesta superestratégia, AÇÃO GAMES mostra as características e os golpes mais eficientes dos dois jogadores. E, se você ainda não conhece o jogo, fique ligado também na ambientação de cada uma das fases.***

CODY

PESO: 84 kg
ALTURA: 1,81 m

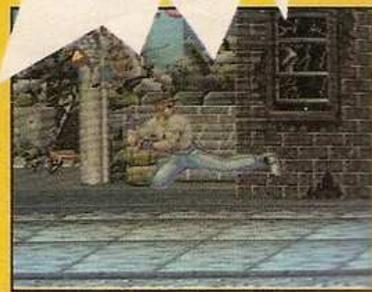
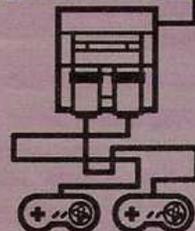
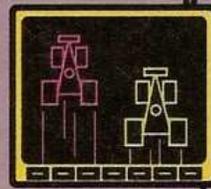
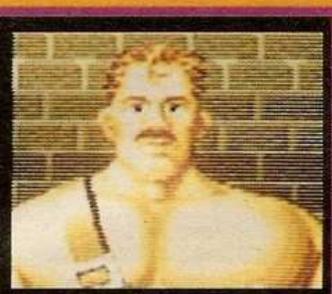
Lutador ágil e rápido, usa saltos e voadoras como armas de luta. Utilize-o nas três primeiras fases do jogo

PARA JOGAR O ADVERSÁRIO NO CHÃO — Alinhar-se ao lado do inimigo, apertar o botão B e colocar o Direcional para um dos lados

PARA DAR A VOADORA GIRATÓRIA — Botões B e Y juntos. Este é o seu golpe mais poderoso, mas gasta energia

PARA SOCOS — Botão Y

PARA CHUTES ALTOS — Botão B. Quando estiver no ponto mais alto da subida, aperte o Y

PARA CAIR DE JOELHOS SOBRE O ADVERSÁRIO — Botões B, ↓ e Y juntos

PARA DAR VOADORA SIMPLES — Tão eficiente quanto a com o giro, mas não gasta energia. Para usá-la, ande em direção ao inimigo e, sem parar, aperte B e, quando estiver no auge, Y

HAGGAR

PESO: **134 kg**
ALTURA: **2,02 m**

Lutador muito forte, porém mais lento. Esmaga os inimigos com seu peso. Use-os nas duas fases finais do jogo

COMPARE ESTE JOGO DE LUTA COM O PIT FIGHTER, DO MEGA DRIVE (PÁGINA 30)

***PARA CAIR SENTADO SOBRE A CABEÇA DO INIMIGO** — Alinhar-se ao lado do adversário, apertar B para pular e no auge da subida apertar o Y*

***PARA JOGAR O OPONENTE DE COSTAS NO CHÃO** — Grudar no inimigo, colocar o Direcional para qualquer lado, junto com o B*

***PARA FAZÊ-LO GIRAR DE BRAÇOS ABERTOS** — Apertar B e Y juntos. Este é o golpe mais duro, porém diminui a energia*

***PARA ESMAGAR O INIMIGO NO CHÃO** — Ande em direção ao oponente e, sem parar, aperte ↓, B e no auge Y. Este golpe é tão eficiente quanto o giro com os braços, mas não gasta energia*

ESTRATÉGIA

SOC!

COMO SÃO AS FASES

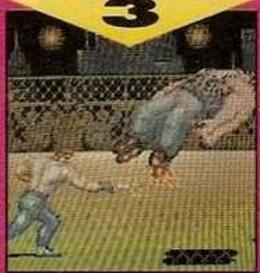
WHAR!

SLUM 1

O jogo já começa com uma enchente de inimigos cercando seu lutador em grupos. Quando dois oponentes estiverem no mesmo canto da tela, um atrás do outro, dê uma voadora no que está na frente. A força do golpe atingirá também o que está atrás

SUBWAY 2

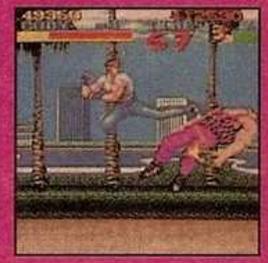
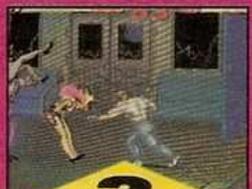
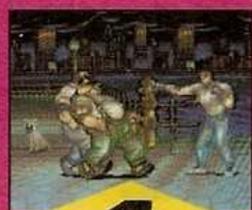
Aqui, surgirão umas mulheres que se aproximam com movimentos rápidos, cheios de requebros. A faca é o que mais funciona com as bandidas. É também nessa fase que você pode ganhar uns bônus arregaçando com o carro de um dos seus inimigos. Amasse a lataria na parte superior das portas

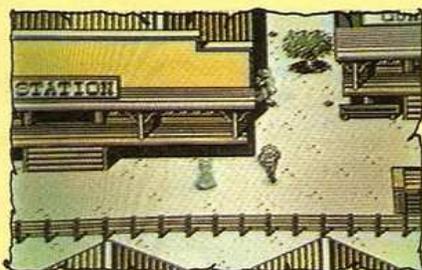
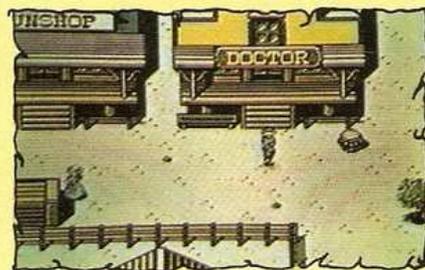
WESTSIDE 3

Nessa etapa a novidade é um ringue onde você deve enfrentar dois brutamontes. Use e abuse das armas que estão no chão

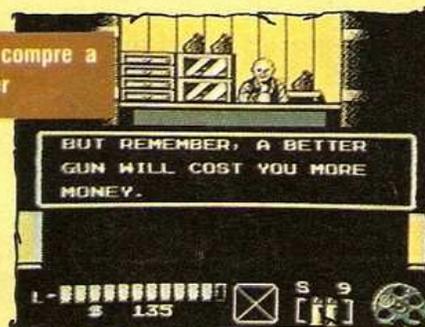
BAY AREA 4

Essa é uma fase mais comprida que as anteriores. Surgem bandos formados por um mesmo tipo de inimigo, e para combater esses caras você vai ter de usar seus golpes mais fortes e movimentar-se o tempo todo

UP TOWN 5

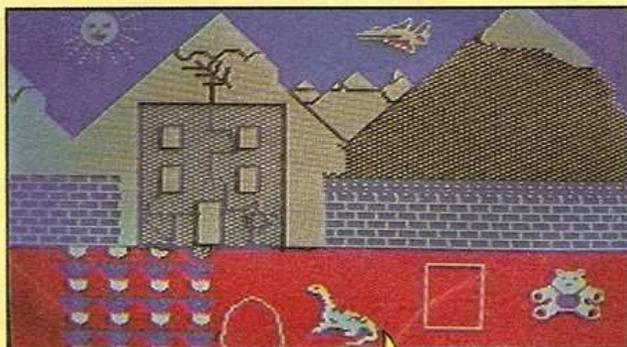
Agora surgem bandos ainda maiores, e seus integrantes são variados. Eles não usam armas. Comece batendo nos mais fortes e deixe os fracos para o final

LONE RANGER

Estamos no Texas, ano de 1880. O pistoleiro conhecido como Lone Ranger está disposto a revirar todo o Velho Oeste à procura do bandido Butch Cavendish, que raptou ninguém menos que o presidente dos Estados Unidos. Inspirado nos filmes de bangue-bangue, este jogo é uma interessante mistura de "adventure" com ação. Você vai conduzir Lone Ranger ao longo de um enorme mapa, onde é preciso recolher pistas sobre o paradeiro de Cavendish. Converse com as pessoas que encontrar nas ruas, entre nas lojas e demais estabelecimentos da cidade. E, quando encontrar com um sujeito mal-encarado, não vacile: saque o revólver e defenda-se.

Converse com todas as mulheres. Algumas delas têm informações muito úteis para dar

Se você ficou ferido num tiroteiro, vá ao médico e recupere suas energias. A consulta custará alguns dólares

Na loja de armas, compre a mais cara que puder

VIDEOMATION

GAME EDUCATIVO. Não se enquadra nas cotações normalmente utilizadas pela revista

Quando você estiver cansado de enfrentar monstros, naves alienígenas ou lutadores gigantescos, treine suas habilidades com um game diferente. Videomation é um software pra você criar sua própria estória, desenhando paisagens, objetos, pessoas ou o que mais quiser. Com o joystick, você movimenta um cursor que traça linhas na tela, escreve, pinta e borda. O programa também tem uma palheta de cores para colorir os desenhos que você criar e algumas opções de desenhos já prontos — são bichos, pessoas ou outras figuras para enfeitar suas criações. Você pode até mesmo fazer um desenho animado: basta gravar tela por tela numa fita de videocassete.

Tela pronta para ser desenhada. No canto superior esquerdo você vê a palheta de cores para pintar

O programa também oferece uma série de figuras prontas, que podem inclusive movimentar-se na tela

ADVENTURE ISLAND 2

Se você quer dar uma espiada em estágios mais avançados, experimente este truque para a seleção de fases. Durante a tela de apresentação, dê a seqüência de comandos →, ←, →, ←. Em seguida, digite A, B, A, B. Surgirá uma tela com a mensagem World Select Mode e todas as oito fases do game pra você escolher. Mas atenção: não pense que irá começar o jogo com todos os itens que normalmente seriam obtidos em fases anteriores. Você vai começar com os bolsos vazios, e aí é preciso ser ainda mais fera pra passar pelos desafios.

ADVENTURES OF LOLO 3

Com esta manha, você vai passar as primeiras fases deste jogo como um furacão. Na tela de passwords do início, digite o número 2 em todos os espaços. Com isso, nas primeiras duas fases, o ovo e a chave estarão em lugares muito fáceis de pegar. Apanhe os itens e leve-os ao nível 3, onde será bico criar a ponte do arco-íris que o levará ao outro lado da tela.

HUNT FOR THE RED OCTOBER

No momento mais difícil do jogo, use este supertruque para a sua salvação. Em qualquer tela, aperte o Start para pausar e, então, dê a seqüência A, B e Select cinco vezes seguidas. Depois disso, termine o código com A, B, B e A. É uma seqüência comprida, mas que vai lhe dar nada menos que 99 torpedos, 99 mísseis, 99 ECMs e 99 segundos de navegação silenciosa. Além disso tudo, as energias do submarino serão totalmente restauradas. É moleza, mas este truque só pode ser usado uma vez no jogo.

GOONIES 2

Já aprendeu a usar os coquetéis molotov? Bem, você precisa ter no mínimo um deles e uma Fire Box. Selecione o coquetel, pressione ↑ e B simultaneamente e a arma irá funcionar.

GAUNTLET

Pegue estas passwords para começar o jogo já como mago (wizard), tendo 1 400 pontos, 10 chaves, 10 bombas e todas as habilidades: 43C BBI HZY. Para os clues (pistas), use XRTW98Y7

DOUBLE DRAGON

Que tal se mandar do nível 2 sem enfrentar o chefão? Quando aparecer este inimigo, desça as escadas e nem dê bola pra ele. A tela andará, fazendo-o sumir, e você ouvirá a alegre música que indica o final do estágio. Bico.

KUNG FU HEROES

Fique ligado no Continue deste jogo. Assim que surgir a tela do Game Over, aperte A e Start e... continue!

LANÇAMENTOS & DICAS

PREDATOR

No final dos estágios existem portas que levam direto a outras fases mais adiante, como se fossem warp zones. Agora, fique ligado para ver aonde levam as warps:

Você entra no estágio	E sai no estágio
5	7
8	11
13	19
16	22

NINJA GAIDEN 2

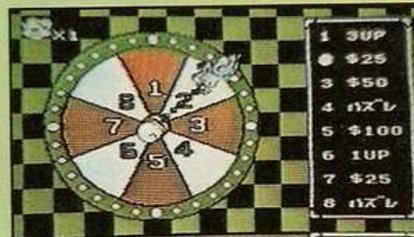
Esta é a melhor estratégia para detonar o chefão da fase 5. Fique no canto superior direito da tela, desviando-se dos tiros que ele manda. Quando o cara der uma folguinha, dê umas espadadas para enfraquecê-lo e volte à posição inicial. Repetindo a operação várias vezes, você vai vencê-lo pelo cansaço.

OBS: Os códigos funcionam para cartuchos originais americanos.

THE New York Yankees ROCK'N CATS

Saiba como se virar com as habilidades do gato Willy neste longo e difícil jogo, em que a missão é livrar-se de uma grande cachorrada e resgatar a namoradinha, Jill. Você também ficará por dentro da função dos itens, o que rola em cada fase e os macetes para derrotar os principais chefes.

FASES DE BÔNUS

O canal B da televisão leva você a três fases de bônus, onde é possível adquirir vidas extras e dinheiro. A área de bônus em que é mais fácil faturar alguma coisa é a de $50. Pendure-se no centro da roleta e gire, parando sobre a parte da roleta que corresponde ao prêmio que você quer ganhar.

A FUNÇÃO DOS ITENS

BOMBINHA: Atinge o inimigo à distância.
BOLA DE ESPINHO: Substitui a luva para socos e é mais eficiente.
CARA DE WILLY: Vida extra.
BOLINHAS: Tiro de longo alcance, ótimo para inimigos difíceis.
PAR DE TÊNIS: Ao usá-lo, Willy pode ir mais longe com seus saltos.

AS UTILIDADES DA ARMA DE WILLY

O personagem utiliza um daqueles revólveres que, em vez de tiros, solta uma luva de boxe que nocauteia os adversários. Suas utilidades são:

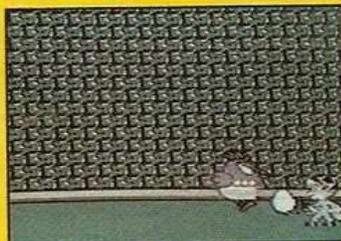
ACERTAR OS INIMIGOS: Basta apertar o botão B

ATIRAR OBJETOS: Aperte e segure o botão B até agarrar o objeto. Para soltá-lo, acertando o inimigo, basta soltar o B

IMPULSIONAR SALTOS: Aperte o A para pular. Antes de voltar ao chão, aperte ↑ e B juntos

PARA RODOPIAR: Aperte A e ↑ para agarrar em algum ponto acima de Willy. Para rodar, basta apertar uma vez o B. Para soltar-se, aperte novamente o B

CANAL 1 RUAS DA CIDADE

Nesta etapa, Willy começa dando um rolê pelas ruas da cidade. Ao passar perto dos prédios, desvie-se dos vasos que são atirados das janelas e use-os contra seus inimigos. Na etapa dos trilhos do metrô, não suba no trem: faça o percurso no skate e combata os cachorros que estão nas janelinhas.

Para derrotar a galinha, acerte-a com a luva, atire os próprios ovos que ela soltar

No clube de jazz, um cachorro sai dos buracos no chão; tente acertá-lo com os holofotes

Continua na página 27

Nos classificados e serviços deste caderno estão as dicas e ofertas que você procura

1

2

4

5

6

7

COMPRO

▶ Compro um Top Game com dois controles. Tratar com Alexandre Viana, Rua Pensilvânia, 360, apto. 84, CEP 04564, São Paulo — SP.

▶ Compro um Master System. Tratar com Alexandre Henrique, Av. Fernando Arens, 1097, CEP 13200, Jundiaí — SP.

▶ Compro um Mega Drive, em ótimo estado de conservação, na caixa com ou sem uso. Tratar com Leomar Carvalho Machado, Rua Homero Oliveira, 379, apto. 104, CEP 49020, Aracaju — SE, ou tel. (079) 232-1980.

▶ Compro um Master System em bom estado e com garantia. Tratar com Leonardo Figueiredo Barbosa, Rua Medina, 50, Vila Nova, CEP 39860, Nanuque — MG, ou tel. (033) 621-2210.

▶ Compro um Phantom System ou um Nintendo, com um cartucho, em bom estado de conservação. Tratar com Caio César Pereira Batalha, Rua Germânia, 110, apto. 101, CEP 13070, Campinas — SP, ou tel. (0192) 41-2757.

▶ Compro um Mega Drive com um cartucho, em bom estado de conservação e com manual de instrução. Tratar com Edmilson Felipe de Moraes, Rua Poesia do Sertão, 65, apto. 13 B, CEP 08250, São Paulo — SP, ou tel. (011) 205-3106.

▶ Compro o cartucho *Great Basket* do Master System. Tratar com Alexandre Calgaro, Rua Minas Gerais, 757, CEP 15650, Estrela D'Oeste — SP, ou tel. (0174) 43-1179.

▶ Compro um Mega Drive, usado, em ótimo estado, com três cartuchos. Tratar com Juliano de B. Guilherme, Rua Vital Brasil, 50, CEP 13320, Salto — SP.

▶ Compro o cartucho *He-Man* (do Atari). Tratar com Roger dos Santos, Rua Lituânia, 711, Jd. Europa, CEP 18045, Sorocaba — SP, ou tel. (0152) 21-4296.

▶ Compro cartuchos de Mega Drive, nacionais ou importados, incluindo *Super Mônaco GP*, *Streets of Rage* e *Pit Eight*. Tratar com Daniel Nogueira, Rua João Vicente Ferreira, 2030, Centro, CEP 79800, Dourados — MS, ou tel. (067) 421-5999.

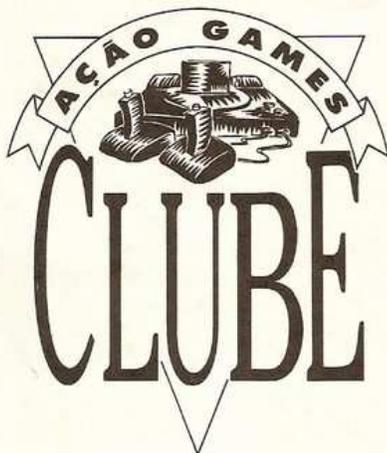
▶ Compro um Super Charger ou um Dynavision II, com dois cartuchos. Tratar com Selmo Feitosa dos Santos, Rua Jutaí, 4, CEP 07240, Guarulhos — SP.

▶ Compro o cartucho *Moonwalker* e cartuchos de automobilismo do Master System. Tratar com Wellington Zornitta, Rua Antônio Barbosa s/n.º, CEP 79700, Fátima do Sul — MS, ou tel. (067) 467-1388.

▶ Compro a edição n.º 01 da AÇÃO GAMES. Tratar com Daniel Navarro, Rua Capote Valente, 188, apto. 91, Jardim América, CEP 05409, São Paulo — SP, ou tel. (011) 852-8684.

▶ Compro a edição n.º 02 da AÇÃO GAMES. Tratar com Daniel Vaz Rodarte, Rua Passa Tempo s/n.º, Carmo Sion, CEP 30330, Belo Horizonte — MG.

▶ Compro os seguintes cartuchos: *Yo! Noid, Battletoads, Super Mario 3, Adventure Island 2, Chip'n Dale*. Tratar com Gustavo P. Alves da Silva, Av. Bernardo Vieira de Melo, 3338, apto. 102, CEP 54420, Jaboatão — PE, ou tel. (081) 361-0119.

▶ Compro um Dynavision II ou III, com ou sem cartuchos. Tratar com Ivan Moreira da Silva, Rua Leonor Florinda Barutti, 169, CEP 06750, Taboão da Serra — SP, ou tel. (011) 491-8446.

VENDO

▶ Vendo um Nintendo japonês com um cartucho e um adaptador. Tratar com Fernando H. Y. Lopes, Rua Timóteo, 106, CEP 12233, São José dos Campos — SP, ou tel. (0123) 31-7470.

▶ Vendo um Game Boy, com seis cartuchos, tudo novo e com apenas três meses de uso. Tratar com Bruno Marques, Rua Profº Euclides A. de Oliveira, 147, Jd. Armação, CEP 41750, Salvador — BA, ou tel. (071) 231-7070.

▶ Vendo um Nintendo americano, não transcodificado, completo, com 85 cartuchos e um controle anatômico. Tratar com André Luís Caprio Silva, SHIS QL 26 conj. 06, casa 15, CEP 71600, Brasília — DF, ou tel. (061) 573-2936.

▶ Vendo os cartuchos para Atari: *E.T., Enduro, Space War, Tenis, Fisher Price* e um outro contendo os jogos *Kung Fu, Dragon Fire*, e *Spider*. Só faço negócio com pessoas que residam em Brasília. Tratar com Cristiano Medeiros Correa, SQN 104, bl. C, apto. 108, CEP 70733, Brasília — DF, ou tel. (061) 223-9461.

▶ Vendo o cartucho *Super Mônaco GP*. Tratar com Giorgio Duarte Teles, Rua Dr. Quixadá Felício, 72, CEP 63100, Crato — CE, ou tel. (085) 521-2501.

▶ Vendo 10 cartuchos de Master System, em ótimo estado, nas caixas e com manuais de instrução. Tratar com Fernando S. Lima, Rua Sampaio Ferraz, 135, apto. 92, CEP 13025, Campinas — SP, ou tel. (0192) 51-3721.

▶ Vendo vários cartuchos do Mega Drive e do Phantom System. Só faço negócio com pessoas que residem em Belo Horizonte. Tratar com Carlos Eduardo P. M. Café, Rua Mosteiro, 37, apto. 1004, Vila Paris, CEP. 30350, Belo Horizonte — MG, ou tel. (031) 344-4092.

▶ Vendo o cartucho *Castlevania 2* do padrão Nintendo americano. Ou troco. Tratar com Aleksander, Rua Araçatuba, 105, Taquaral, CEP 13075, Campinas — SP, ou tel. (0192) 54-2185.

▶ Vendo um Super Game, com 21 cartuchos e um joystick. Ou troco. Tratar com Ricardo J. Braz, Rua Iguaçú, 131 D, CEP 89800, Chapecó — SC, ou tel. (0497) 22-2604.

▶ Vendo os cartuchos *Contra, Castlevania* e *Northern Ken II*. Ou troco. Tratar com Gustavo H. G. Pinheiro, Rua Guaianazes, 1203, apto. 43, CEP 01204, São Paulo — SP, ou tel. (011) 220-2689.

▶ Vendo os cartuchos *Contra* e *F-1 Race*, importados. Tratar com Eduardo Babini, Av. Mal. João B. M. de Moraes, 1712, CEP 06180, Osasco — SP.

▶ Vendo os seguintes cartuchos do Mega Drive: *Strider, Golden Axe, Rambo, Alex Kidd, Ghostbusters, John Madden USA Football, Moonwalker, Ghouls'n Ghosts* e *Shinobi*, todos em ótimo estado de conservação. Tratar com Marcel Takeshi Abe, Av. Cons. Rodrigues Alves, 539, apto. 101, Vila Mariana, CEP 04014, São Paulo — SP, ou tel. (011) 575-7332.

▶ Vendo um Atari 2600 com dois controles e 16 superjogos. Tudo em ótimo estado, com garantia e nota fiscal. Ou troco por um Master System ou Top Game com um cartucho (pago a diferença). Tratar com Paulo César Cândido, Rua Pernambuco, 682, CEP 14080, Ribeirão Preto — SP.

▶ Vendo 17 cartuchos do Atari com 51 jogos no total. Tratar com Jonatá Guarino, Rua Changai, 351, Parque Novo Mundo, CEP 09270, Santo André — SP, ou tel. (011) 415-4509.

▶ Vendo um Master System com cinco cartuchos e um Rapid Fire. Tratar com Honer G. Liberal, Av. Nossa Senhora da Consolação, 150, Campinas — SP, ou tel. (0192) 41-3492.

▶ Vendo os seguintes cartuchos de padrão Nintendo americano: *Contra, Super Mario 3, Bascs Loaded 2, Yo! Noid, Gol de Craque* e *Ninja Turtles 2*. Vendo ainda o cartucho *Ducktales* do Dynavision, um adaptador de 72 pinos, um Bit System, um joystick e

uma luva Power Glove. Tratar com Luiz Adilson da Silva Bon, Praia de Icaraí, 371, apto. 501, CEP 24230, Niterói — RJ, ou tel. (021) 710-9894.

▶ Vendo um videogame Dactar com 15 cartuchos. Tratar com Giovani Gomes da Silva, Rua Ademar Prisco da Cunha, 143, Bosque dos Eucalıptos, CEP 12233, São José dos Campos — SP.

▶ Vendo ou troco vários cartuchos do Mega Drive, todos em bom estado. Tratar com Luiz Alberto P. Moraes, Al. Ribeirão Preto, 487, apto. 134, Bela Vista, CEP 01331, São Paulo — SP, ou tel. (011) 287-1323.

▶ Vendo um videogame Atari 2600, seminovo, com os cartuchos *Lost Ark, Adventure, Laser Gate, Keystone Capers* e muitos outros. Todos em perfeito estado. Tratar com Roberto Marçal Filho, Av. Mem de Sá, 148, Centro, CEP 20230, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 232-1885.

▶ Vendo um óculos 3D do Master System ou troco por um cartucho de Mega Drive. Tratar com Regina, Rua Canudos, 513, Irajá, CEP 21241, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 371-2564.

▶ Vendo um Master System com o cartucho *Vigilante*, na caixa com pouco tempo de uso e manual de instrução. Vendo ainda um Pense Bem da Tec Toy com três livros, e três cartuchos de Atari. Tratar com Ana Cláudia M. Rennó, Rua Canadá, 66, CEP 37700, Poços de Caldas — MG, ou tel. (035) 721-0468.

▶ Vendo um Master System, com pistola, Rapid Fire e seis cartuchos. Tudo em bom estado, na caixa e com manual de instrução. Tratar com Fábio Martins Rago, Rua Vasconcelos Drumond, 550, apto. 1, Ipiranga, CEP 01548, São Paulo — SP, ou tel. (011) 272-1029.

▶ Vendo um Master System com pistola, óculos 3D e seis cartuchos. Tudo nas caixas com manuais de instrução. Ou troco por um Game Gear nacional com um cartucho. Tratar com Alexandre Henrique Pott, Rua Carlos Cavalcanti, 273, apto. 93, CEP 80020, Curitiba — PR, ou tel. (041) 234-6422.

▶ Vendo um Nintendo Americano, completo, transcodificado, com dois controles, uma pistola, um adaptador J-72 e dois cartuchos. Tudo em ótimo estado de conservação, nas caixas e com manuais de instrução. Tratar com Fábio Henrique G. Boscatti, Rua Voluntários da Pátria, 4178, Santana, CEP 02402, São Paulo — SP, ou tel. (011) 299-5352.

▶ Vendo um Master System com seis cartuchos, três controles, um Rapid Fire e uma pistola, tudo nas caixas. Ou troco por um Mega Drive. Tratar com Rodrigo Cabanas, Rua Edgard Pereira, 127, Jabaquara, CEP 04312, São Paulo — SP.

▶ Vendo um Mega Drive importado. Tratar com Maurício Fernando Nascimento, Rua Serra de Capivaruçú, 712, Jardim Elba, CEP 03979, São Paulo — SP.

▶ Vendo um Master System, com cinco cartuchos. Tudo em ótimo estado de conservação, na caixa e com manual de instrução. Tratar com Daniel Nogueira, Rua João Vicente Ferreira, 2030, Centro, CEP 79800, Dourados — MS, ou tel. (067) 421-5999.

▶ Vendo um Master System, 11 cartuchos e uma pistola. Vendo ainda um videogame CCE VG 2800 com 39 jogos e seis joysticks. Tratar com Ricardo G. Lopes, Rua Jaú, 158, apto. 22, CEP 11700, Praia Grande — SP.

▶ Vendo 8 cartuchos incríveis do Master System. Todos em perfeito estado de conservação, com os folhetos dos jogos e manuais. Tratar com Ricardo Rocha Leite, Rua José Eugênio Ferreira, 65, CEP 37443, Baependi — MG, ou tel. (035) 343-1231.

▶ Vendo os cartuchos *Ghostbusters* e *Super Sprint*, ou troco por *Ninja Gaiden 3*, sem pagar diferença. Tratar com Denis Parisi, Rua Herculano de Freitas, 62, CEP 09250, Santo André — SP, ou tel. (011) 446-3184.

▶ Vendo um Top Game com double system e três cartuchos, com garantia e nota fiscal. Ou troco por um Nintendo americano (pago a diferença). Tratar com Alex Rogério dos Santos, Rua Jornalista Geraldo Bicalho, 50, apto. 304, CEP 30430, Belo Horizonte — MG, ou tel. (031) 334-7694.

▶ Troco os cartuchos *Tartarugas 2* e *Super Mario* por *Battletoads*. Tratar com Erick Quintas Conde, Rua Coronel Sebastião Dantas, 55, CEP 24240, Niterói — RJ, ou tel. (021) 611-2465.

▶ Troco um Phantom System com sete cartuchos por um Mega Drive com cinco cartuchos. Tratar com Alexandre Justo O. Lima, Rua H 12 A, casa 115, CEP 12225, São José dos Campos — SP, ou tel. (0123) 41-6769.

▶ Troco um Atari 2600, novo, com três cartuchos, sendo um de quatro jogos, por um Top Game VG 9000. Tratar com Evandro Janini, Rua Cassimiro Dias 1796, CEP 19015, Presidente Prudente — SP.

▶ Troco um Phantom System com pistola e quatro cartuchos, em ótimo estado, por um Master System II, com dois cartuchos. Tratar com Gilberto Donatelli Filho, Rua Ibitirama, 2051, apto. 01, Bloco A, CEP 03133, São Paulo — SP, ou tel. (011) 915-0153.

▶ Troco um Phantom System com os cartuchos: *Tartarugas Ninja II*, *Battletoads*, *Double Drible* e um adaptador J-72 por um Mega Drive (pago a diferença). Tratar com Renato Januário, Rua Cap. Hereditárias, 1401 apto. 33 bloco Acre, CEP 05820, São Paulo — SP, ou tel. (011) 548-1499.

▶ Troco um MSX DD Plus, em ótimo estado, por um Mega Drive com cinco cartuchos e em ótimo estado. Tratar com Laércio Júnior, Rua São Francisco Xavier, 352 apto. 407, CEP 20550, Rio de Janeiro — RJ.

▶ Troco um CCE VG 2800, na caixa, com dois joysticks Dynacom, com vários cartuchos, tudo novo, por um Master System, nas mesmas condições. Tratar com Leonardo Pimenta Facin, Rua Miguel Simão, s/nº, CEP 29500, Alegre — ES.

▶ Troco um minigame importado com relógio, despertador, duas melodias e o jogo *Ice Hockey*, tudo novo e na caixa com manual, por um minigame Tec-Toy *Mônica* ou *Cebolinha*. Tratar com Ricardo Campos Braga, Av. Tiradentes, 55-D, CEP 07090, Guarulhos — SP.

▶ Troco um Atari com 15 cartuchos ótimos e três joysticks por um Dynavisiom II, usado. Tratar com Danilo César R. Fróes, Rua dos Manaias, 89, CEP 03140, São Paulo — SP.

▶ Troco o cartucho *Elevator Action* do Top Game VG 9000 pelo cartucho *Contra*, do Bit System ou vendo cartuchos do Atari. Tratar com Thiago Duarte da Rosa, Av. 15 de Novembro, 431, CEP 95300, Lagoa Vermelha — RS.

▶ Troco um Master System, um joystick, uma pistola Light Phaser, óculos 3D e três cartuchos *(Double Dragon, Blade Eagle 3D, Ghouls'n Ghosts)* tudo em perfeito estado e nas caixas e com manuais, por um Mega Drive, dois cartuchos, dois joysticks, tudo em perfeito estado. Tratar com André de Faria, Av. Santa Luiza Marilac, 1199, CEP 12070, Taubaté — SP, ou tel. (0122) 33-2819.

▶ Troco um Top Game VG 9000 com pistola e quatro cartuchos *(Wild Gusmam, Duck Hunt, Tiger Heli* e *Circus Chablie)* por um Master System. Tratar com Guilherme de Oliveira Costa, Rua Guaianazes, 139, apto. 46, CEP 01204, São Paulo — SP, ou tel. (011) 222-9231.

▶ Troco um Nintendo americano por dois cartuchos do Mega Drive (menos *Futebol*). Tratar com Oscar Fontes Lima, Rua Cel. Murilo de Barros, 215, Farol, Maceió — AL.

▶ Troco os seguintes cartuchos: *Ghostbusters, Crime Busters, Hogan's Alley, Aso* (Phantom), *Pro Wrestling* (CCE) e *Super Contra* (Nintendo). Tratar com Stefan de Carvalho, Al. Barão de Limeira, 1022 apto. 63, CEP 01202, São Paulo — SP, ou tel. (011) 220-1294.

▶ Troco um videogame Bit System, novo, na caixa, com dois cartuchos e dois controles por um Mega Drive (pago a diferença). Tratar com Fernando Rodrigues da Rocha, Rua São Tibúrcio, 78, CEP 03676, São Paulo — SP.

▶ Troco um Master System e quatro cartuchos *(Golden Axe, Altered Beast, Shinobi* e *Super Futebol)* por um Mega Drive, com um ou dois cartuchos. Tratar com Gustavo Tolfo, Rua Major Antônio Cardoso, 1478, CEP 97900, Cerro Largo — RS.

▶ Troco o cartucho *Enduro* (do Atari) por *Sexta-Feira 13.* Tratar com Dilmo Ricardo Del Teto Ramos, Rua Coronel Juvêncio Sarmento, 1003, CEP 66800, Belém — PA.

▶ Troco um Atari 2600, com 16 cartuchos e três joysticks, por um Top Game ou Phanton System. Tratar com Cássio J. Vilas Boas Rosa, Rua Artur Mendes de Aguiar, 13 apto. 31, CEP 40030, Salvador — BA, ou tel. (075) 241-1455.

▶ Troco o cartucho *Stealth,* do Phantom System, por *Robocop* ou *Tartarugas Ninja* ou *Trach & Field.* Tratar com Otávio Augusto R. de França, Rua do Mandacaru, 276, Núcleo Res. Pilar, CEP 48967, Jaguarari — BA.

▶ Troco Master System com pistola, quatro cartuchos e um Rapid Fire por um Mega Drive com dois cartuchos (pago a diferença). Tratar com Fernando H. Beu, Rua Américo Cioffi, 121, CEP 04793, São Paulo — SP.

▶ Troco um Master System com três cartuchos por um Phantom ou um Bit System com três cartuchos. Tratar com Ednei Antônio, Rua Vereador Orlando Pacheco, 125, CEP 30610, Belo Horizonte — MG.

▶ Troco um videogame Atari 2600, seminovo, com mais de 30 cartuchos, por qualquer um compatível com Nintendo ou Sega. Tratar com Wenderson Delbem, Rua Eugênio Meneghelli, 107, CEP 29700, Colatina — ES.

▶ Troco um Nintendo japonês, com quatro cartuchos incríveis e um adaptador, por um Mega-Drive. Tratar com Eduardo G. Vieira, Al. João Galego, 537, Santa Maria, CEP 09560, São Caetano do Sul — SP, ou tel. (011) 453-9710.

▶ Troco um videogame Bit System com 13 cartuchos e um adaptador para Nintendo japonês, por um Mega Drive com dois cartuchos. Tratar com Fábio Alessandro da Silva, Rua do Hospício, 33, s/316, Boa Vista, CEP 50060, Recife — PE, ou tel. (081) 222-2591.

▶ Troco um computador TK 3000 completo e com drive, placas, manuais e jogos, por um videogame Mega Drive ou outro compatível com Nintendo. Tratar com Luiz Roberto B. de Souza, Rua Agostinho Puppo, 80, CEP 08730, Mogi da Cruzes — SP, ou tel. (011) 461-4402.

▶ Troco um Atari 2600, um telejogo, um videogame Dismac VJ 8900 e 30 cartuchos, por um Master System com três cartuchos, pistola e óculos 3D ou um Phantom System com cinco cartuchos, pistola e óculos 3 D. Ou vendo. Tratar com Marcel Luiz Arantes, Rua Curupaitis, 2012, fundos, CEP 80320, Curitiba — PR, ou tel. (041) 243-8877.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *Final Fight* e *F-Zero,* ambos do Super Famicom. Tratar com Rodrigo Cabanas, Rua Edgard Pereira, 127, Jabaquara, CEP 04312, São Paulo — SP, ou tel. (011) 579-0874.

▶ Desafio qualquer leitor gamemaníaco da revista AÇÃO GAMES no jogo *The Simpsons,* valendo um Mega Drive. Falar com Francisco Rossato Rabelo, Rua Ascendino Alvez da Silva, 172, Bairro do Parque, CEP 93250, Esteio — RS.

▶ Desafio qualquer pessoa para um duelo no jogo *Chip'n Dale (Tico e Teco).* Interessados entrar em contato com Evandro Macente Sasano, Rua Santa Efigênia, 836, CEP 86990, Marialva — PR, ou tel. (0442) 32-1145.

▶ Desafio quem quer que seja a me vencer em um dos seguintes jogos: *Golden Axe, Shinobi, Strider, Mystic Defender, Castle of Illusion, Shadow Dancer, Sword of Sodan, Batman, Eswat, Moonwalker, Dick Tracy, Last Battle* ou *Altered Beast.* O meu desafio não é na contagem de pontos e sim chegar, em menos tempo, ao final, com menos vidas perdidas e com mais energia.

Quem se habilita? Tratar com André Gustavo Siqueira Mendes, Rua Voluntários da Pátria, 292, apto. 602, Botafogo, CEP 22270, Rio de Janeiro — RJ.

▶ Desafio qualquer ser vivo para bater meu recorde de 400 000 pontos no *Kung Fu*, do Dynavision II. Se estiver interessado, tratar com Rodrigo Fortunato, Rua Professor Benevenuto, 23, Santa Amélia, CEP 31540, Belo Horizonte — MG.

▶ Desafio qualquer pessoa no jogo *Super Futebol 2*, do Master System. Tratar com Júlio Lourenço Dias da Silva, Rua Voluntário Pena Ramos, 232, CEP 12100, Taubaté — SP, ou tel. (0122) 33-6220.

▶ Desafio qualquer pessoa que se julgue capaz de me vencer no jogo *World Grand Prix Circuit*, do computador PC. Meu recorde no campeonato é de 79, sendo que o normal é 72. Tratar com Marcelo Resende Rodrigues, Rua Piun-í, 312, apto. 302, Cruzeiro, CEP 30310, Belo Horizonte — MG, ou tel. (031) 225-2586.

▶ Atenção, detonadores de minigames: desafio qualquer forma de vida deste universo (contanto que seja boa em games) a me superar no jogo *Grand Prix*, da Tec Toy. Meu recorde é de 7 322 pontos. Dou preferência aos gamemaníacos da região de São José do Rio Preto. Desafiantes interessados, escrever para Carlos Augusto Bento, Rua Projetada Um, 150, Jardim Panorama, CEP 15115, Bady Bassitt — SP.

▶ **CLUBE ARTGAMES** — Rua Rio Grande do Norte, 229, Teresópolis — RJ. Periodicamente, o clube distribuiu aos associados um jornal com dicas e novidades sobre jogos e acessórios. Quem quiser se unir ao clube mande uma carta com duas fotos 3x4 para a confecção da carteirinha.

▶ **GAME SYSTEM CLUB** — Rua Doutor Paulo Cardoso, 225, Centro, Lorena — SP. Recentemente formado por dois amigos, o clube está querendo arrecadar mais sócios. Os interessados entrem em contato no endereço acima, com Celso Luiz de A. Maffy.

▶ **MEGABITS CLUB GAME** — Rua Magnetita, 200, Coopharádio, Campo Grande — MS, ou tel. (067) 387- 3471. Clube para quem tem qualquer tipo de console de videogame. A partir de dezembro, o clube estará funcionando com PC-AT para controlar o clube e também fará o Jornal do Game, que terá classificados, dicas do leitor, reportagens, anúncios e seção de cartas. Para se associar, mande uma carta com seus dados pessoais completos, o tipo de videogame e as fitas que você tem, profissão ou escola em que estuda.

▶ **GEAR CLUBE** — Rua Santa Quitéria, 219, Blumenau — SC. O clube oferece aos associados uma revista chamada Game Gear, com classificados, novos clubes, dicas, estratégias e informações sobre lançamentos. Para participar, basta enviar uma carta.

▶ **GAMES CLUB** — Rua Lico Amaral, 276, Bairro Dom Bosco, Itajaí — SC. Fabiano Veiga e sua turma estão fundando o clube com o objetivo de trocar informações, dicas, táticas, cartuchos e futuramente promover campeonatos entre os sócios. Para se associar, basta escrever.

▶ **THOTECK CLUB GAMES** — Rua Saudade, 201, casa 04, Itapira — SP. O clube oferece aos sócios um jornal informativo com compra e venda de cartuchos e também promove campeonatos entre clubes.

▶ **TERCEIRA, QUARTA E QUINTA GERAÇÃO SUPER CLUBE** — Rua Vicente Davanzo, 284, Bonfim Paulista — SP. Recém-inaugurado, o clube não tem fins lucrativos, e os gamemaníacos de qualquer sistema, inclusive de PC, podem se associar.

Divulgue você também as atividades do seu clube ou associação. Basta escrever para a revista AÇÃO GAMES — CLUBES, Av. Nações Unidas, 5777, 3.° andar, CEP 05479, SP.

SÃO PAULO (SP)

ECTRON — Rua Dr. César, 131, sobreloja, Santana. Loja tradicional, especializada em MSX, entrou para valer na locação e venda de cartuchos e consoles Nintendo, Mega Drive, Master System, Super Famicon, Game Boy e Game Gear. Dispõe de todas as novidades em games, além de mais de 2 000 jogos em MSX.

BUBBLE GUM — Al. Ministro Rocha Azevedo, 768. Além dos muitos cartuchos que a loja oferece, os sócios têm chances de participar de promoções e comprar o cheque-locação, que dá muitos descontos.

GAMELÂNDIA — Rua Cubatão, 666-A. O grande lance desta locadora é a cabine de testes, que passou a ser aberta ao público, dispensando inscrição.

MARIO BROS — Rua das Orquídeas, 180. Com um acervo de 3 000 títulos, a loja criou um sistema de mensalista interessante: a taxa depende do tipo do console, barateando as diárias dos sistemas mais simples.

PREMIÈRE VÍDEO — Rua Regente Leon Kaniefsky, 585-A. As opções de cartuchos são cerca de 300, a maioria para Nintendo e Master System. A loja faz promoções às terças, quartas e quintas-feiras.

PRIMEIRA IMAGEM — Rua Cerro Corá, 1917. Entre as muitas ofertas da locadora, que também aluga consoles de todos os sistemas, é a de que o sócio pode ficar até três dias com a fita e ainda ganha 10% de desconto.

POÇOS DE CALDAS (MG)

LOC TEL — Rua Barão de Campo Místico, 250. Além do acervo com 400 títulos, também vende cartuchos e acessórios.

LOC LUC VÍDEO — Rua Paraiba, 512. Esta loja só trabalha com cartuchos compatíveis com o sistema Nintendo e vende consoles, acessórios e jogos.

CANOAS (RS)

MASTER GAME — Rua Guilherme Morch, 243. Acervo de mais de 500 títulos para todos os sistemas. Aluga também consoles e acessórios para todos os sistemas. A loja promove campeonatos, é só ficar ligado.

RECIFE (PE)

SOGAMES LOCADORA — Rua Maria Carolina, 205, loja 05, Boa Viagem. Com um acervo equipado com os melhores games para Game Boy, Master System, Mega Drive, Nintendo e Atari, a loja faz promoções inclusive durante a semana.

GAME ACTION — Av. Santos Dummont, 490, Aflitos. No acervo de 150 títulos pode-se encontrar os últimos lançamentos, como *Battletoads* e *Fantasia*. A loja tem consoles de Master System e Mega Drive para testar os jogos.

TERESINA (PI)

COMPACT VÍDEO — Av. Nossa Senhora de Fátima, 1830, loja 17, Fórum Center. A loja tem acervo com mais de 150 títulos para os principais sistemas.

CENTER VÍDEO GAME — Rua Lizandro Nogueira, 1405. Além de comercializar seu acervo de 350 títulos para todos os sistemas, a locadora também aluga consoles e acessórios.

FORTALEZA (CE)

DISTRIVÍDEO — Av. Antônio Sales, 2930. Acervo de mais de 200 cartuchos, entre nacionais e importados, para os principais sistemas, incluindo Super Charge. Também aluga consoles e acessórios.

LOC MANIA — Av. Pontes Vieira, 1733, loja 6. Esta locadora promove feiras de videogame onde a garotada pode trocar cartuchos, consoles e acessórios.

MACEIÓ (AL)

SOFT GAME — Loteamento Stella Maris, quadra 36, 210, Jatiúca. Acervo com 600 cartuchos para os principais sistemas, incluindo o Super Charge. E também aluga acessórios.

Para incluir sua locadora ou assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta para AÇÃO GAMES/HOT CIRCUIT, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP. Os leitores agradecem.

IMPR. EDIT. ABRIL S.A.

ESTRATÉGIA

CANAL 2
AEROPORTO

Impulsionar seus saltos com a luva e usar os tênis são duas coisas muito importantes nesta etapa. Solte bombas nos aviões. Contra o primeiro subchefe da fase, que é um cachorro aviador, use os tiros-bolinha. Use estes mesmos itens quando estiver no interior do dirigível.

No motor do dirigível, pendure-se nesse guindaste para atravessar sem problemas o buraco à sua frente

O chefe final da fase é essa engenhoca com quatro mãos. Ataque-as com tiros e golpes de luva. Use a mesma estratégia mesmo depois que elas tiverem se transformado em ganchos beliscadores. Não dê folga

CANAL 3
PARQUE DE DIVERSÕES

Esta é uma longa e complicada etapa, cheia de subchefes pentelhos. Você vai encontrar longos corredores verticais. Quanto tiver que subir por eles, use o salto com impulso e o rodopio.

Esse chefe no final da fase é de doer. Quando ele estiver dentro da cabeça do cachorro, golpeie-o o maximo que puder usando a bola de espinhos. Quando ele sair, você precisa enfrentá-lo no chão e continuar golpeando a cabeça, até que ela suma. Aí, só fica o inimigo andando de um lado para o outro

No começo do parque de diversões você vai topar com essa vida. Pegue-a e use o truque especial para voltar à tela da TV. Em seguida, reinicie o mesmo estágio e a vida estará lá outra vez. Com esse vaivém, você pode pegar quantas vidas quiser

CANAL 4
VELHO OESTE

No mundo do velho oeste, cuidado com os inimigos que se escondem debaixo dos chapéus. Use e abuse dos tiros-bolinha, pois com eles você pode atirar de cima dos telhados e plataformas. Quando topar com um índio que se esconde atrás de uma pedra, use a bombinha.

Essa águia é o chefão do Velho Oeste. Usar os tiros-bolinha é uma boa opção para derrotá-la

Fique a salvo na plataforma pequena até que os cachorros cheguem para perto do totem

Truque especial

Se no meio de uma fase você perceber que precisa de uma arma ou item especial que ainda não foi comprado, aperte o Start para pausar o jogo e em seguida pressione o botão A três vezes. Esse comando fará você voltar à tela da televisão, e aí é só apertar a tecla do shopping para adquirir o que precisa. Para voltar ao jogo, você terá que iniciar a fase novamente desde o começo.

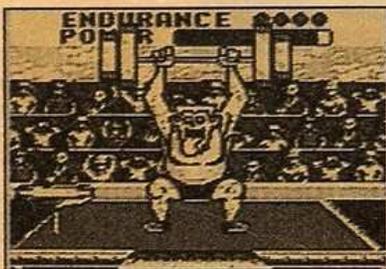
CANAL 5
CIDADE À NOITE

Essa é uma fase interminável. Quando estiver andando pelas ruas, cuidado com o cruzamento: se o farol estiver aberto, fique em cima do hidrante até pintar a chance de atravessar. Você também vai ter que escalar prédios onde alguns inimigos estão camuflados. Ainda nessa fase, será preciso enfrentar novamente todos os chefes do jogo. Prepare seu fôlego.

Pode parecer que não dá para passar por esse cano, mas basta você dar um bom impulso para saltar, passar por cima do cano (isso não vai aparecer na tela) e cair com os tênis ligados

O último chefe é este mal-encarado buldogue. Ele voa numa espécie de skate, enquanto você tem que saltar de plataforma em plataforma para alcançá-lo, o que exige muita habilidade. Use os tiros-bolinha. Se conseguir terminar esse difícil jogo, não o desligue: após o término dos créditos finais, há uma surpresa

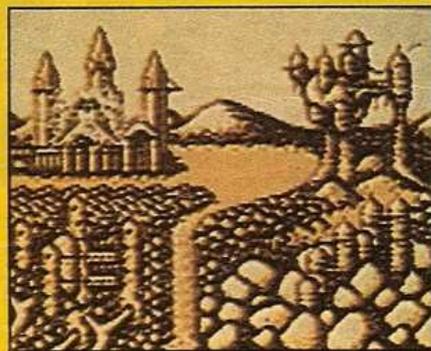
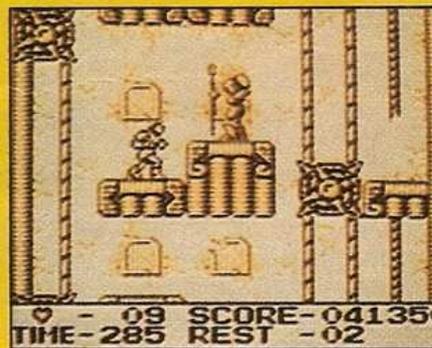
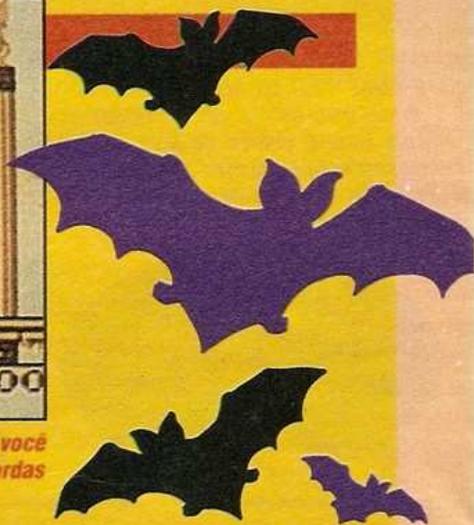
TRACK MEET

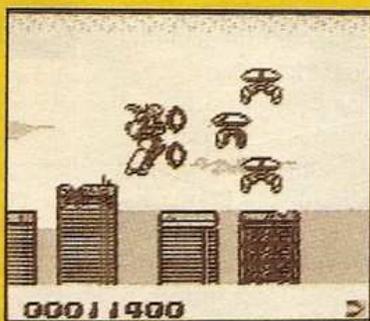
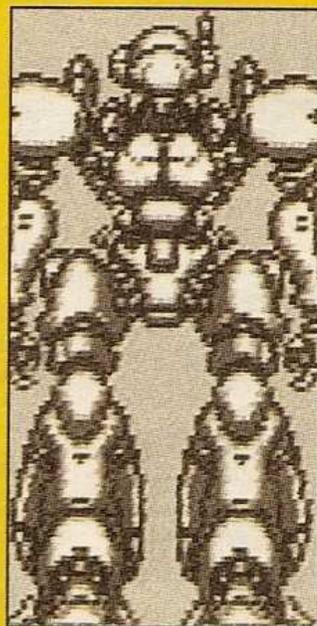
Este é um jogo estilo Olimpíadas, trazendo várias modalidades esportivas para você praticar sozinho ou contra um amigo — neste caso, usando o Link Cable. Seu atleta desafiará um dos cinco adversários à sua escolha, cada um mais esquisito que o outro. Os esportes são corrida de 100 metros rasos, corrida com barreiras, arremesso de dardo e disco, salto em altura, salto em distância e levantamento de peso. É um jogo bastante completo em opções e variações e vai agradar quem curte games de esportes. Dica: nas corridas, cuidado para não queimar a largada. Quando isso ocorrer, seu atleta vai dar com a cara no chão.

Jack Strop é um de seus adversários. Ele é o bom: rápido, ágil, convencido. Faça o melhor para tirar a banca dele

Tente ficar sempre com o máximo de pontos acima de seu oponente, pois quase sempre ele o vencerá na última batalha

CASTLEVANIA 2

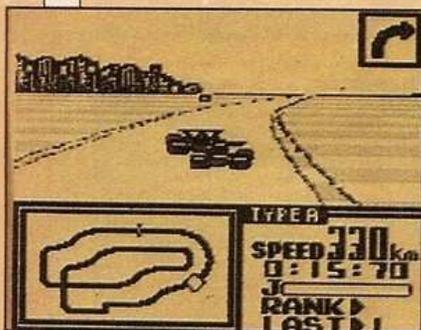
A primeira versão de *Castlevania*, para o Game Boy, fez tanto sucesso que a Konami, autora deste famosíssimo título, resolveu repetir a dose. Em *Castlevania 2*, Chris Belmont tem de explorar cinco sinistros castelos para encontrar o eterno inimigo Conde Drácula, que continua aprontando das suas. Os quatro primeiros podem ser visitados em qualquer ordem: são os castelos Plant, Cloud, Rock e Cristal. A cada estágio cumprido você ganha a famosa password para encurtar o caminho no dia seguinte. Mas o grande perigo está no último castelo, a morada do Drácula. Haja fôlego para subir escadas e chicotear todo o tipo de inimigos.

Há morcegos por todos os lados. Mas, quando você estiver preocupado em escalar blocos ou subir cordas para não cair, ignore-os

Você pode escolher a ordem das fases. No interior dos castelos, chicoteie todos os blocos; alguns escondem itens

A maioria dos inimigos anunciam sua entrada com olhos que piscam nas paredes, ou sombras. Fique esperto

BATTLE UNIT ZEOTH

Esta é uma aventura futurista em que você vai pilotar um robô cheio de truques. Para isto é preciso manter os dedos em ação constante — um deles disparando e arrasando tudo, enquanto o outro mantém o robô em seu vôo. São cinco estágios, onde é fundamental catar todos os power-ups disponíveis: são eles que aumentam sua capacidade de combate. Agora, fique com uma dica radical para conhecer os estágios e ficar invencível — assim você poderá ter uma idéia do que vai enfrentar. Na tela de apresentação, espere a música acabar e pressione simultaneamente ↓, A e B. Repetindo estes comandos rapidamente, você vai ouvir tons diferentes. Fique ligado, pois o número de sons que ouvir corresponde ao da fase que pode escolher. Se ouvir três tons, por exemplo, quando você apertar o Start irá para a fase 3.

Em Battle Unit você pilota um super robô cheio de truques. Com um dos botões você atira; com o outro, que precisa ser apertado continuamente, você mantém-se no ar. Inimigos abatidos deixam power-ups no ar que fortalecem seu poder de fogo, até chegar a quatro tiros de uma só vez

LANÇAMENTOS & DICAS

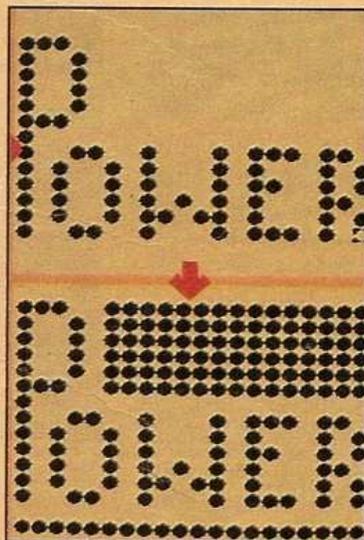
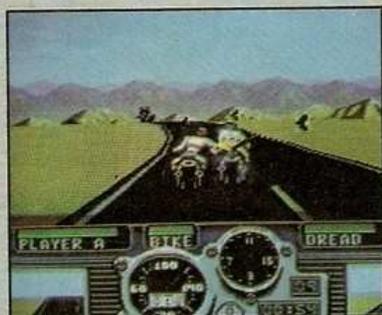
GO GO TANK

Você quer moleza? Então fique ligado neste truque para obter total invencibilidade. Na tela de apresentação, dê a seqüência de comandos: ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ← e Start.

F1 RACE

O modo de demonstração (demo) normalmente deixa o jogador chupando o dedo enquanto observa como se joga. Mas neste game a estória é diferente: você pode dirigir seu fórmula 1 até no demo. Enquanto rola a ação neste modo, pressione o botão A e o carrinho andará a 330 km por hora. Se quiser andar devagar, pressione o botão B e a velocidade será de 280 km.

R-TYPE

Quem imaginaria que este jogo tem um programa oculto que permite fazer desenhos na tela? Chocante, não? Então vamos lá. Na tela em que aparecem os scores, pressione ←, ↓ e os botões A e B juntos. Um programa chamado De Souza Editor vai surgir na tela, e então você deve dar o Start. Surgirá um cursor na tela que poderá ser movido com o botão Direcional. Use o A para desenhar e o B para apagar os traços.

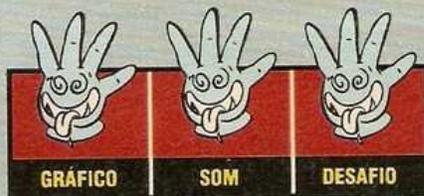
Truques pra você arrasar nos joguinhos do portátil

Não marque bobeira ao lado de um policial rodoviário, senão ele toma a sua carteira

Além de socar e chutar, roube a barra dos adversários para fazer danos reais: acerte a cabeça deles

Você é um dos 15 participantes de uma perigosa corrida de motos. Os pilotos invadem as estradas da Califórnia para completar um circuito não-oficial de velocidade e ação.

Os gráficos são muito legais: bonitos, realistas e divertidos. Os efeitos sonoros acompanham a qualidade dos gráficos.

À 200 km por hora, *Road Rash* é um jogo que mistura socos com corrida. Uma inovação que merece ser vista.

Para um ou dois jogadores.

O primeiro colocado leva uma nota preta. Dá para manter a colocação, se você investir em motos mais potentes

FATAL REWIND

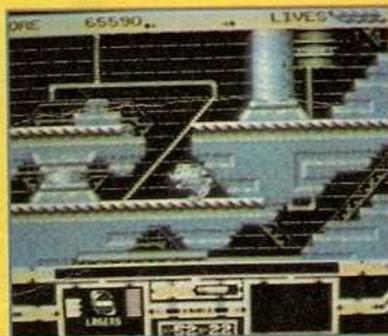
Eric Icarus é um guerreiro intergalático que luta pela liberdade do planeta Glaxous 9. Preso como criminoso político, o justiceiro foi condenado a participar de uma gincana fatal: *Fatal Rewind.*

Começaram os preparativos. A pele de Eric é trocada por uma fina camada metálica. Suas mãos são agora ventosas supersensíveis que grudam nas paredes. Eric apanha armas e ferramentas high-tech para destruir formas hostis de vida artificial.

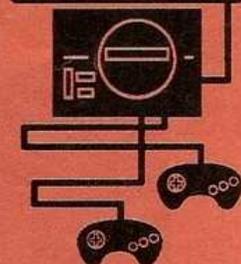
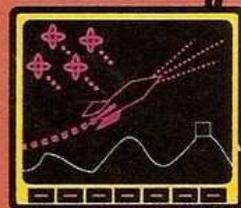
O primeiro prêmio desta gincana é a sua vida.

Para sair dessa, o jogo começa com algumas opções: ajuste de dificuldade, vidas de 1 a 5 e Continues de 0 a 3. A gincana acontece dentro de 12 poços da morte, em seis níveis. Cada poço é um labirinto cheio de "Líquido Mortal para a Vida Orgânica".

REPLAY

Fatal Rewind tem replay. Você pode rever todas as mortes. O jogo reprisa do começo da fase até o Game Over em velocidade normal ou rápida. Você para o replay antes da última armadilha fatal para continuar o jogo e corrigir seu erro.

Não despreze os oráculos. Eles dão pistas preciosas

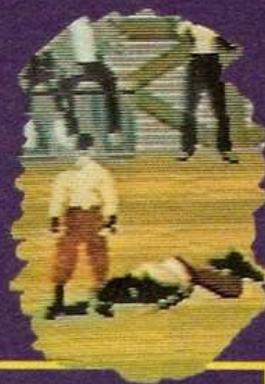
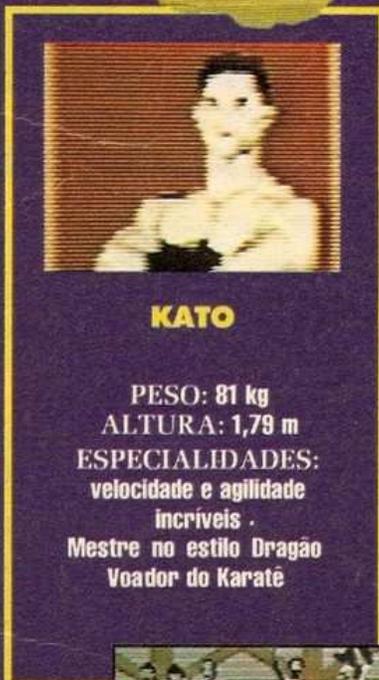
Pegue todas as chaves. Coloque-as em lugar mais alto para usá-las depois

PIT-FIGHTER™

OS LUTADORES

Marca registrada do Buzz

BUZZ

PESO: 102 kg
ALTURA: 1,88 m
ESPECIALIDADE: golpes de força bruta.
Ex-lutador de luta livre, fisiculturista

Buzz tem uma pancada mortal que detona o que estiver pela frente (aperte os três botões juntos)

Marca registrada do Kato

KATO

PESO: 81 kg
ALTURA: 1,79 m
ESPECIALIDADES: velocidade e agilidade incríveis.
Mestre no estilo Dragão Voador do Karatê

Marca registrada do Ty

TY

PESO: 84 kg
ALTURA: 1,55 m
ESPECIALIDADES: chutes poderosos, instinto assassino
Campeão de kick-boxer (full-contact)

Chute com giro é um dos supergolpes de Ty (aperte os três botões juntos)

A seqüência de chutes laterais termina com giro e um chute certeiro (aperte o botão de chute várias vezes)

NO DEPÓSITO

1.º LUTA — THE EXECUTIONER

Se pegar o cara de jeito, alguns supergolpes resolvem

Para marcar a vitória no chão do depósito, carimbe o Executor com o botão B

2.º LUTA — SOUTHSIDE JIM

Pegue todos os objetos que encontrar no chão. A platéia quer sangue e joga facas ao alcance de qualquer um dos adversários. Fique esperto

BÔNUS

Três nocautes valem uma nota preta. Espere o adversário se aproximar e aplique um supergolpe

NO BAR

3.º LUTA — ANGEL

Um dos barris contém a Pílula Especial de Força (círculo verde com a letra P). Com ela, seus supergolpes ganham mais potência (você começa a brilhar) e o adversário fica mais fraco

4.º LUTA — CC RIDER

Sua saída está em pegar o porrete antes dele. Use toda a sabedoria no uso de armas antes que CC Rider tente rachar sua cabeça. Se perder o porrete, distraia-o com tesouras voadoras (2 toquinhos para → ou ←)

NO METRÔ

5.º LUTA — CHAINMAN EDDIE

Se o adversário pegar a Pílula Especial de dentro do barril, você vai ter muita dor de cabeça. Eddie só quer rachar seu crânio

6.º LUTA — HEAVY METAL

Não perca tempo. Atire tudo o que puder em cima dele. Canse o adversário e depois não dê folga. Cuidado com os espectadores. Eles não perdoam qualquer aproximação

ESTRATÉGIA

NO ESTACIONAMENTO

7.º LUTA

ANGEL

Ela não se dá por vencida e lhe espera para uma desforra. Se deixar a Pílula na mão dela, fuja. Desvie de Angel com tesouras voadoras até acabar sua superenergia. Depois, não desgrude dela

8.º LUTA

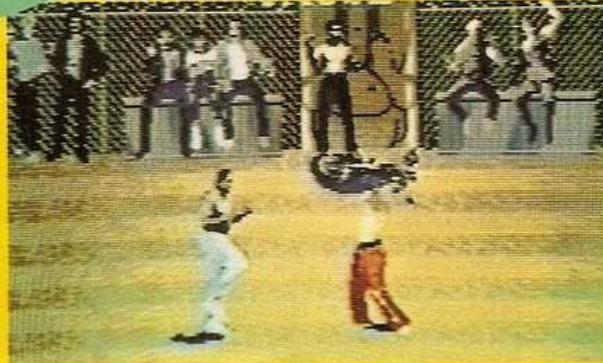
MAD MILES

Não dá para marcar bobeira com esse aí. Ele sabe usar muito bem os porretes. Vale de tudo nessa luta. Quebre os porretes no adversário e terá menos um problema

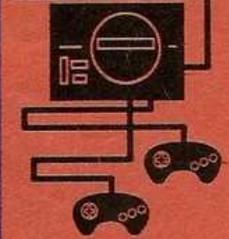
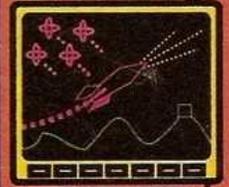
MANHA — Se você está jogando sozinho e perdeu muitas vidas, comece a próxima luta com o joystick 2. Essa dica só vale até a oitava luta

NO CAIS

9.º LUTA

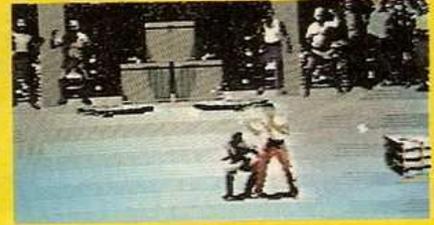
SOUTHSIDE JIM

Ele está de volta, disposto a rachar várias motos na sua cabeça. Tire os obstáculos do caminho e dê uma nova lição no pequeno Jim. Abuse do supergolpe: giro com chute no ar (três botões juntos)

MASKED WARRIOR

É ESSE CARA AÍ QUE ESTÁ TE ESPERANDO NA ÚLTIMA LUTA

NO VIADUTO

10.º LUTA

MASKED WARRIOR

O Mascarado não é bobo. Ele manda dois armários na frente, antes de lutar cara a cara com você. Na falta de um, volta Chainman Eddie em dose dupla

Não os deixe encostar na Pílula. Senão, você está perdido. Procure acertá-los em blocos ou um de cada vez. O importante é evitar que eles encostem em você, para não acabar pendurado pelo pescoço

O Mascarado é bom. Sabe desviar de seqüências de chutes ou socos. Tem boa mira e chutes poderosos. Use todas as armas e capriche na pontaria

Dicas

GHOULS N' GHOSTS

Quando estiver invencível, dê Pause e aperte o botão 2. Se o deixar apertado, a cena anda em câmara lenta. Se soltar o botão B, a tela anda quadro a quadro.

VALIS 3

Na tela de apresentação, segure os botões A e C e a ↖ e aperte Start, para selecionar fases.

SONIC

Acesse e edit mode (modo de editar): ↑, C, ↓, C, ←, C, →, Start e botão A. Depois dê pause com Start e aperte o botão B para Sonic pular em câmara lenta.

GAIARES

Fique invencível. No começo de cada nível, aperte Pause e depois botões A, C e Direcional →. Quando a imagem congelar, solte o Pause.

CENTURION

Para começar com 17 legiões consulares e 35 mil talentos, digite a senha: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES

BATMAN

No nível 5, quando aparecer o primeiro palhaço que lança chamas, caia do lado esquerdo da plataforma para achar três vidas. Você pode repetir esta operação até ganhar nove vidas.

MOONWALKER

No joystick 2, durante a tela de apresentação (SEGA), aperte ↑, →, botão A e Start. Selecione um jogador ou dois jogadores. Quando começar o jogo, você vai ver uma tela apresentando "Level 1". Aperte → ou ← para mudar de nível.

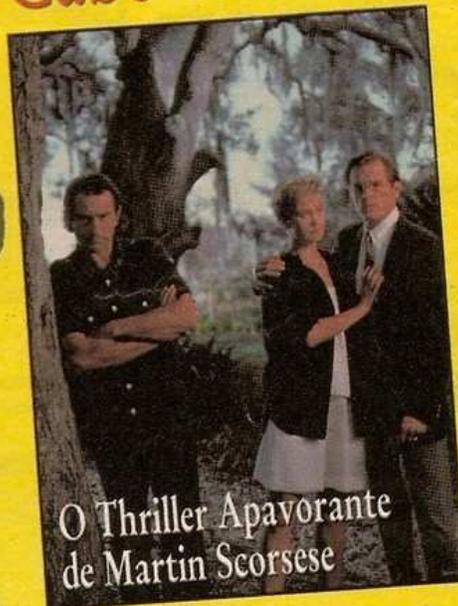
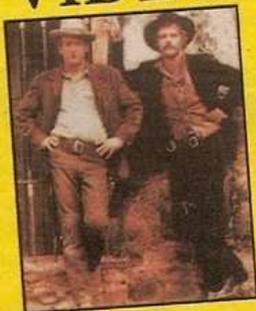
SHADOW DANCER

No estágio 2-2, pule atirando sobre o início da segunda cerca e ganhe uma vida.

FANTASIA

No mundo 1-2, pegue uma nota musical em cima de uma plataforma e ganhe uma vida. Vá para a frente até achar uma arca. Pule dentro dela e volte para o começo da fase. Repita tudo de novo até conseguir nove vidas.

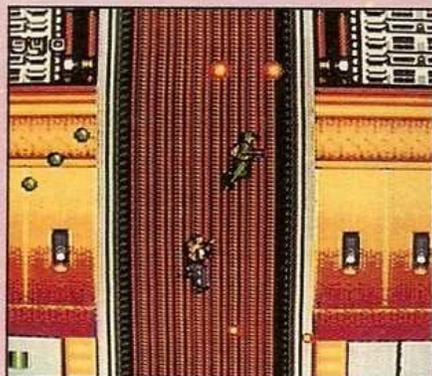
PHELIOS

Na tela de apresentação do Capítulo 1, aperte os botões C, A, B, A, C, A, B, A, para conseguir nove Continues.

A Casa Branca está em crise. O presidente dos Estados Unidos foi seqüestrado. Ele é prisioneiro de um exército de terroristas comandados por gigantes mecânicos. A única saída para o exército norte-americano é recorrer aos mercenários, heróis de aluguel chamados "Mercs".

Mercs é conhecido dos fliperamas e do Mega Drive. É um jogo rápido, cheio de armas, explosões, armadilhas. Você vê toda a ação de cima. Isto facilita bastante a operação "Siga as setas para não se perder".

Experimente bem as armas. Quando tiver escolhido a melhor para você, desista das outras. Não encoste nelas

Mercenário é um cara durão. Acaba com o que vê pela frente. Ele destrói árvores, guaritas, inimigos

Os chefões assustam. Afinal são armamentos do tamanho da tela. Mas um pouco de estratégia elimina os "metálicos" num instante

Além das armas e bombas, os mercenários podem usar o jipe e o bote inflável para se movimentar ou para destruir seus inimigos

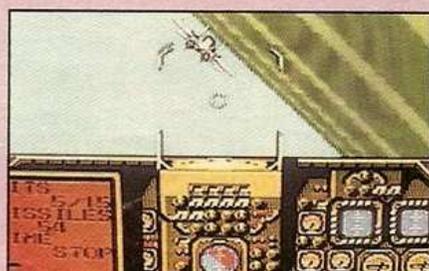
G-LOC

Mais um jogo que sai dos fliperamas para a versão 8 bits. O *G-Loc*, do Master, não tem gráficos tão bons como os da versão do Game Gear (já lançada no Brasil), mas garante boas batalhas aéreas.

O jogo é dividido em dois tipos de missão: combate e bônus. Na missão de combate, o tempo é curto para acabar com o número de inimigos. Na missão de bônus, habilidade e reflexo são as melhores armas para a vitória.

Seus inimigos são navios, caças e tanques dotados de baterias antiaéreas, localizados em oito zonas estratégicas para defender a base-mãe. Quanto mais rápido G-Loc destruir uma zona, mais pontos. Boa pontuação garante armas e combustível no final de cada missão cumprida.

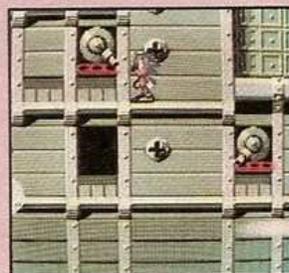
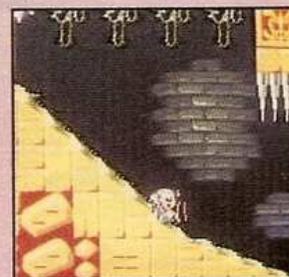
Não se esqueça: G-Loc dá lopping. Quando estiver sendo perseguido, mova-se para cima e para baixo o mais rápido que puder

Não desperdice seus mísseis em helicópteros se tiver de destruir tanques também

Voe de cabeça para baixo para atingir alvos terrestres

O animal mais rápido dos videogames está na tela do Master System. A velocidade do porco-espinho continua supersônica nesta versão para 8 bits.

Sonic atravessa dezoito níveis para acertar contas com o dr. Eggman. O nome do cientista mudou, mas a história é a mesma da versão Mega Drive.

Um cientista maluco transforma os bichinhos que moram na ilha do porco-espinho em monstros mecânicos. Nesta versão do jogo, mapas mostram o caminho que Sonic precisa percorrer para salvar seus amigos.

Sem dúvida, o melhor lançamento para o Master System dos últimos tempos.

Os estágios são bonitos e caprichados como os da versão Mega. E Sonic ainda faz aquelas caras engraçadas

A supervelocidade precisa ser controlada. De vez em quando, Sonic precisa dar uma paradinha para pegar alguns itens

Dicas

CLOUD MASTER

Para acabar com o Shogum, acerte o ponto branco brilhante na sua cabeça.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Para melhorar sua pontuação, você pode começar uma nova rodada do jogo com o último Score. Quando terminar o jogo, selecione o Continue (aperte oito vezes o botão 2 e ↑). Não se esqueça de conseguir 400 moedas para dar o Continue e bater um novo recorde.

GHOULS N'GHOSTS

Na fase das pontes, pegue os objetos das portas-surpresas na seguinte seqüência. Primeiro, pegue os sapatos, pois você precisará deles na fase dos terremotos. Depois, pegue a armadura, o elmo (que lhe dará mais poderes) e, por último, as armas. Lembre-se de que você só enfrentará Loki se tiver pego o Psicho Cannon. Você só pega o Psicho se estiver com todos seus objetos em Gold. Se estiver com os sapatos em Gold, pode passar correndo nas pontes que você não cai. Um macete para achar arcas é subir onde puder e cair. Não pule.

BRUNO HORTA LIZA
Belo Horizonte, MG

SUPER FUTEBOL 2

Se você estiver numa decisão por pênaltis, só chute no ângulo para que o goleiro não agarre.

GILBERTO MENDES SFAIR
Lorena, SP

ALTERED BEAST

Na tela de apresentação, aperte simultaneamente os botões 1 e 2 e ↖ para começar com cinco vidas. Para "continuar", aperte novamente os dois botões e fique girando o Direcional.

FÁBIO RODRIGO
Olinda, PE

RAMBO 3

Para eliminar o helicóptero da última fase, atire nas duas bolinhas que ficam abaixo da hélice. Atire várias vezes até derrubá-lo.

SANDRO MARQUES DE LIMA
São Paulo, SP

GOLDEN AXE

Para conseguir Continue, aperte o botão 1 e o Direcional para cima logo após o Game Over. Com mais um Continue, você chegará ao fim do jogo.

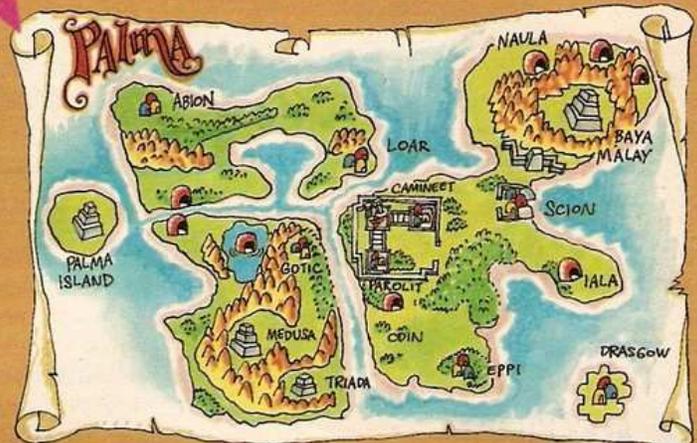
ALEXANDRO RAFAEL LOPES
Passo Fundo, RS

PHANTASY STAR

Alis tem um longo caminho pela frente. Ela é uma guerreira que cruza o espaço em busca de três amigos e da salvação de seu planeta. Nessa estratégia, você vai encontrar Myau, Odin e Noah, além de se equipar com as poderosas armas laconianas.

CAMINEET, PALMA Século 342

A primeira etapa de sua missão começa nessa cidade do planeta Palma, um dos três mundos do sistema solar de Algol. O planeta verde é bem desenvolvido. Seus habitantes fazem viagens espaciais para atingir os outros dois planetas: Motávia e Dezori.

É aqui que Alis enfrenta suas primeiras batalhas para conquistar 20 pontos de Experiência (PE) e atravessar o primeiro nível.

CASA DE NEKISE *Nero, o irmão de Alis, deixou nas mãos de Nekise o pote laconiano, que deverá ser trocado por Myau em uma loja de Paseo, Motávia*

SAÍDA *Destino: Porto Espacial*

SAÍDA *Destino: Território de Parolit*

CALABOUÇO *Entre as passagens do labirinto, há uma arca com 50 mesetas. A chave "C" (chave do calabouço), que abre as portas de todos os labirintos, estará aqui também, se você for à Vila Eppi — ao sul — e conversar com um velho*

SAÍDA *Destino: Florestas Território de Parolit Do outro lado das muralhas da cidade, insetos gigantes infestam as florestas. Derrotados, estes monstros valem preciosos pontos de experiência*

CASA DE SUELO *Nessa casa, Alis e seus amigos encontram descanso. Poderão voltar sempre que quiserem para recuperar suas energias e magias*

IGREJA *As orações de um padre revivem os guerreiros que morrem em combate. Mas, com pouco dinheiro, o padre esquece o latim*

ESTRATÉGIA

PASEO, MOTÁVIA Encontro com Myau

MYAU

Gato de uma espécie rara, Myau tem poderes mágicos. O vidro pendurado em seu pescoço contém uma poção que pode salvar Odin da maldição da Medusa.

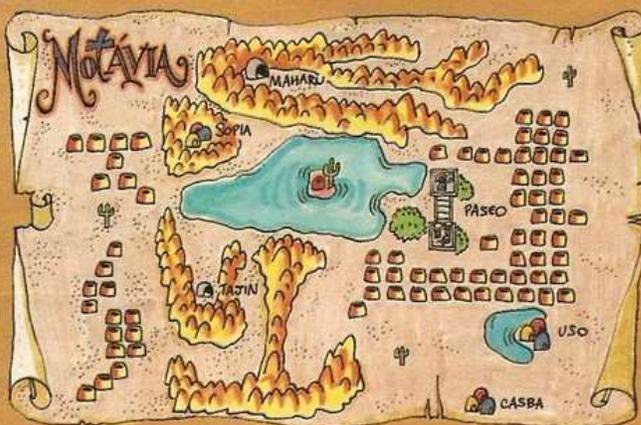
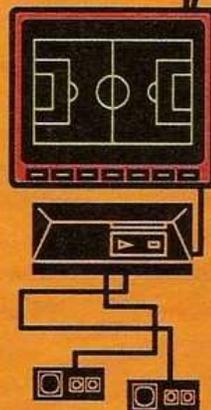
PALÁCIO DO GOVERNADOR GERAL

LOJA DE SEGUNDA MÃO O vendedor quer uma fortuna — um bilhão de mesetas — por um animal raro. Alis sabe que ele fala de Myau e deve negociá-lo por algo muito valioso: o Lacpot (Pote Laconiano)

PASSE PARA MOTÁVIA

Alis atravessa a floresta para comprar um artigo "secreto" na loja de segunda mão da cidade de Scion, a leste de Camineet. O vendedor se recusa a vendê-lo, mas Alis é uma compradora insistente. Entra três vezes na loja até conseguir o passe para o Porto Espacial.

SCION

Fica a leste de Camineet

N. FARMER

BARBRIAN

Galeria de Monstros

OCTOPUS

FISHMAN

TARANTUL

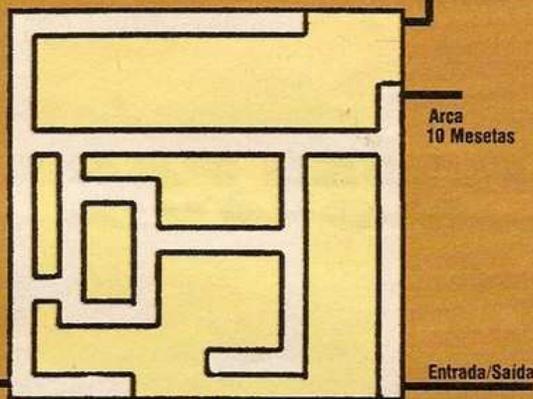
Odin

Foi transformado em pedra por Medusa. O guerreiro jura vingança, mas primeiro precisa sair vivo de dentro da caverna. Odin espera a ajuda de Alis e Myau

LIBERTAÇÃO DE ODIN ▶ *Quando Alis encontra o corpo de pedra do guerreiro, ela abre o vidro que Myau carrega no pescoço, para Odin tomar o Alsulin, poção mágica que anula o feitiço da Medusa*

CAVERNA PALMA Ao sul de Parolit

Voltando a Palma, Alis e Myau vão à procura de Odin. Entrando na floresta, Alis deve contornar as muralhas pela direita para encontrar a caverna em que Odin está preso.

BÚSSOLA ▶ *Não deixe de apanhá-la. Alis e seus amigos vão precisar dela para atravessar as florestas*

Noah

Feiticeiro, muito conhecido por seus poderes mágicos. Vive em Motávia, o planeta de areia. É amigo íntimo do Governador Geral do planeta

Feitiços de Noah

Proteção (PROT) — Durante uma batalha, esta magia constrói uma parede ao redor dos amigos de Noah, que neutraliza os feitiços especiais dos monstros.

Bolas de Fogo (FOGO), Vento (VENT) e RAIO — Noah domina as forças da natureza para derrotar seus inimigos.

Telepatia (TELE) — Através da telepatia, o feiticeiro consegue conversar com certos monstros.

Ressuscitador (RESS) — Noah ressuscita qualquer integrante de seu grupo, sem precisar ir a uma igreja.

AMIGO INFLUENTE

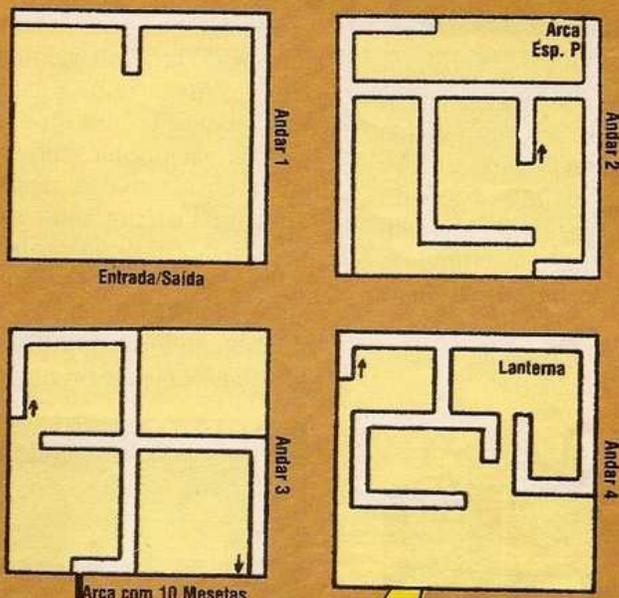
EU SOU O
GOVERNADOR GERAL

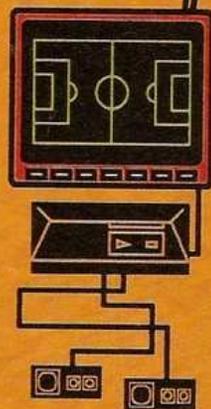
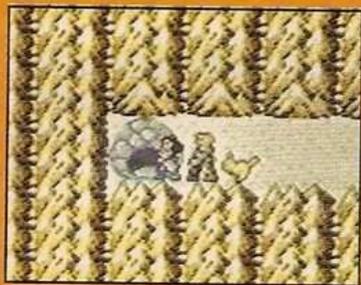
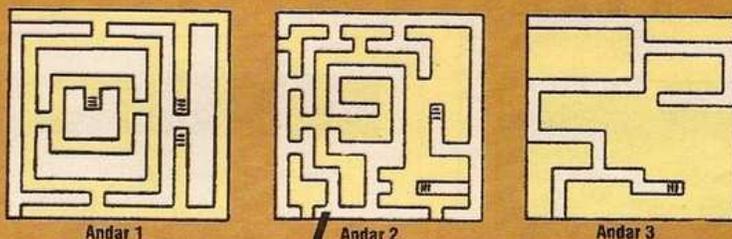
O Governador Geral controla toda a Motávia. Ele não vai muito com a cara do rei Lassic. Por isso, vai pedir a seu amigo Noah para ajudar Alis, se ela lhe trouxer um presente. Ele adora doces, principalmente bolos.

CAVERNA NAULA, Palma   Ao norte de Scion

Alis e seus amigos precisam encontrar a loja de doces escondida nesta caverna. Para chegar lá, contorne a cadeia de montanhas acima de Scion

Lanterna

Andar 4

O presente do governador

QUER COMPRAR UM BOLO?   1 000 MESETAS

CAVERNA MAHARY, MOTÁVIA   Ao norte de Paseo

Para achar a caverna, onde Noah está, deixe Paseo pela saída acima à esquerda. Ande para a direita e para a esquerda, rodeando os Antilions *(Formigas-Leão)*

MAIS UM AMIGO

Alis entrega a carta do Governador Geral que convence o feiticeiro a ajudá-los. Em sua carta, o Governador pede pela proteção do sistema de Algol.

MASTER

ESTRATÉGIA

NÃO SE ESQUEÇA DE ARMAZENAR O JOGO

PHANTASY STAR tem memória para salvar até cinco jogos separados. Se for morto em combate, vai poder recomeçar o jogo a partir do último nível gravado.
IMPORTANTE:
Não dá para armazenar jogos quando se está no meio de uma batalha.

AS ARMAS LACONIANAS

MACHADO ▶ Você terá de derrotar Medusa para pegar o machado. Medusa mora em uma torre em Palma, ao sul da floresta Gothic, no meio das montanhas. Lute até chegar ao topo da torre. Antes de entrar na sala de Medusa, equipe Odin com o escudo-espelho

ESPADA ▶ À direita de Scion, há uma torre repleta de dragões vermelhos. Mate todos. Um deles vai deixar uma arca com a espada laconiana.

ARMADURA ▶ Para achá-la, vá para o norte da saída do túnel que leva à torre Corona, em Dezoris. Ande até achar o cemitério Guaron, rodeado de zumbis. Use a Telepatia (TELE) de Noah para atravessar o cemitério.

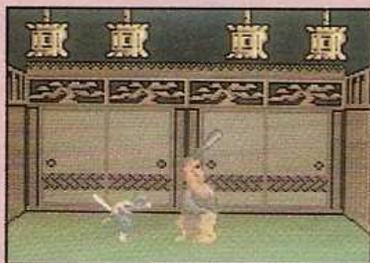
ESCUDO ▶ Depois de pegar a armadura laconiana, desça às masmorras e vá para a esquerda do cemitério Guaron. Há um outro túnel aí. Dentro desse túnel, está o escudo laconiano.

NINJA GAIDEN

A saga do Ninja Ryu já passou pelos fliperamas, pelos cartuchos Nintendo e agora está na pequena tela do Game Gear.

A telinha não limita a ação do ninja, mas os gráficos superam o desafio, porque os inimigos são um bando de profissionais incompetentes. As lutas, no final de cada estágio, compensam um pouco esta falha.

Em quatro estágios (três horizontais e um vertical), Ryu atravessa florestas de bambu, navega em balsas infestadas de inimigos, pula de prédio em prédio, para finalmente encontrar a poderosa espada mágica do Dragão entre ruínas indianas.

Ryu da golpes de espada e usa quatro tipos de armas Ninjitsu (Shurikins, Ondas, Anel Teleguiado e Bombas)

Você pode gravar o jogo com uma senha, quando quiser parar de jogar, sem perder o que já fez

OUT RUN

Sucesso dos fliperamas e videogames da Sega, *Out Run* ganha nova versão. Um dos mais famosos games de corrida está agora na telinha do Game Gear.

Você vai pilotar através de desertos, montanhas, cidades, geleiras. De dia ou de noite. Pise fundo no acelerador, porque são dez fases de muita velocidade.

Desafie um colega para esta corrida alucinante. O cartucho permite a ligação do cabo de jogo múltiplo. *Out Run* tem boas músicas para ótima diversão.

Escolha transmissão automática ou manual. Isto só depende da sua habilidade

É preciso velocidade máxima para chegar ao final de cada etapa dentro do prazo

Se souber usar bem as tangentes das curvas, não tera problemas para fazê-las em alta velocidade

MINIGOLF

Dois incríveis minipercursos que merecem toda a sua concentração. *Minigolf* é um jogo de habilidade. Os buracos ficam cada vez mais complicados e você não pode perder a calma. Ao todo são 45 buracos.

Escolha o taco, calcule bem a direção da bola e não erre nenhuma tabela para completar o buraco no menor número de tacadas.

É essencial planejar "tabelinhas". Coloque seus conhecimentos de geografia e dinâmica em prática

Antes de perder a paciência, lembre-se: qualquer jogo de golfe exige concentração

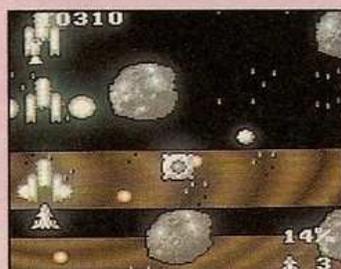
GAME GEAR

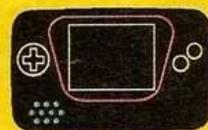
LANÇAMENTOS

HALLEY WARS

A sobrevivência da raça humana está em suas mãos. Dois grandes perigos ameaçam o espaço da Terra. O primeiro é uma invasão alienígena. O outro é um cometa que está em rota direta de colisão com o planeta.

Você tem duas missões no mesmo jogo: mandar os alienígenas de volta para casa e acabar com a chuva de meteoritos que cai sobre sua cabeça. E, depois, destruir o enorme cometa.

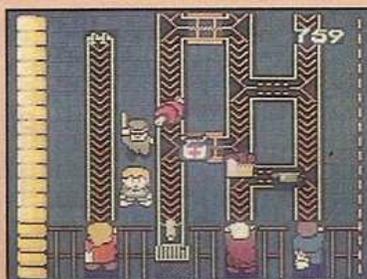
No comando da nave que deve salvar a Terra, você vai precisar de habilidade e estratégia em dobro.

Você vai precisar de todos os itens que aparecem pelo caminho. Aumente seu poder de fogo

Os inimigos e asteróides mais brilhantes que os normais aumentam sua energia quando destruídos

CRAZY COMPANY

Segaville está em pânico. Um empresário desonesto tomou conta de todas as fábricas da cidade e está fornecendo produtos de má qualidade para a população. O povão só está recebendo porcaria.

Não é preciso ser esperto para saber que sua missão será invadir as fábricas e devolver os bons produtos ao povo. Há boas surpresas pelo caminho, algumas até divertidas.

Para um jogador.

Na tela, só cabem quatro itens de cada vez. Para se livrar dos itens ruins, mande-os para a área NG

Nas fases de ponte, procure tirar as primeiras partes do cinturão horizontal. Use o botão 2

Dicas

PSICHO WORLD

Na tela de apresentação, aperte ↖ e botões 1, 2 e Start, para selecionar fases.

WONDER BOY

Na tela de apresentação, aperte ↓ e Start, para selecionar fases.

SHINOBI

Para ouvir os sons, aperte Direcional ↑ e Start durante a tela de apresentação.

LAKERS x CELTICS

O grau máximo de energia de um jogador é 4. Quando ele está em 2 ou 1 é porque o atleta já ficou cansado

Este game é uma simulação do campeonato americano de basquete da liga NBA de 1989, em que os times Lakers (Los Angeles) e Celtics (Boston) fizeram uma final inesquecível. Pode-se optar por disputar apenas esta partida ou realizar o campeonato inteiro, que teve a participação de mais seis times. Você não só escala os jogadores como também pode substituí-los — assim como nos jogos de verdade, eles se cansam e precisam ir para o banco. Os legendários Magic Johnson, Jabah e Larry Bird são algumas estrelas que brilham nas quadras deste game emocionante, apresentando as mesmas habilidades técnicas dos jogadores na vida real. Game para padrão VGA, compatível com placa de som Adlib.

Larry Bird é um ótimo arremessador para cestas de 3 pontos

Ninguém é capaz de dar ganchos como Jabah

Aqui, a carreira de Magic Johnson continua. Ele é um excelente jogador de assistência para o ataque

SKATE OR DIE

Os jogadores do videogame Nintendo 8 bits conhecem e consagram este game como um dos mais radicais do esporte moderno. Suba no seu skate e realize todas aquelas manobras de feras: leg plants, rail slides, rock'n rolls, vôos e giros a 360 graus. Nas competições, você vai ter que encarar rampas, half-pipes e circuitos de rua para esbanjar no free style. Para realizar os movimentos de um bom skatista, recomendamos o uso de um joystick.

Para dar giros de 360 graus, suba até o topo, jogue o joystick para a diagonal superior do lado em que você estiver e aperte o botão de pulo

Na modalidade joust, você participa de uma guerra de cotonetes parecida com a das Olimpíadas do Faustão. Quando estiver alinhado com seu adversário, corpo a corpo, coloque o joystick para baixo e aperte o botão: você derrubará seu oponente

Quando quiser tomar o cotonete do seu inimigo, corra pelas costas dele e aperte o botão

INDIANA JONES

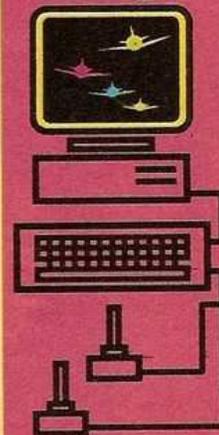
Na fase 1, para pegar a cruz, suba até onde está o sósia do Indiana e depois entre na segunda à direita. Derrube o caubói e jogue-se no precipício. Se você estiver com a energia bem cheia, sobreviverá sem problemas e cairá de cara com a cruz. Aí, suba o outro lado do precipício pelas cordas, siga em frente e você já sairá na fase 2.

LOW GLOW

Para minar a resistência de seus adversários e deixá-los cada vez mais vulneráveis, dê socos na linha da cintura. Para isso, é preciso pressionar a tecla Insert, mantendo-a apertada enquanto tecla Del, continuamente.

GRAND PRIX CIRCUIT

- Por incrível que pareça, tem alguns jogadores que ainda não descobriram como se faz para entrar nos boxes. Basta pegar o acostamento e parar seu carro exatamente dentro das duas linhas horizontais do Pit Stop.
- Não tente passar para a fase da troca manual de marchas sem antes estar craque na do câmbio automático. Senão, você vai se embananar inteiro.
- Nas curvas fechadas, use a

tecla 9 (Page Up) quando tiver que virar para a direita, e a tecla 7 (Home) para dobrar à esquerda. Com estes comandos, você vai fazer a curva e acelerar ao mesmo tempo, garantindo a aderência do carro.

LANÇAMENTOS & DICAS

PENGUIN ADVENTURE (MSX 1.0)

Noriko, a namorada de um simpático pingüinzinho, está em apuros. Ela foi raptada pelo demônio do gelo, e só pode contar com a coragem de seu amado para safar-se. Será preciso atravessar águas geladas, cavernas e até um deserto muito quente (!?) para chegar ao cativeiro de Noriko e libertá-la. Game feito para rodar com Megaram 256 kb, tem gráficos e sons animais.

No estágio de bônus, você flutuará no espaço. Tenha cuidado com os meteoritos e apanhe quantos peixes conseguir

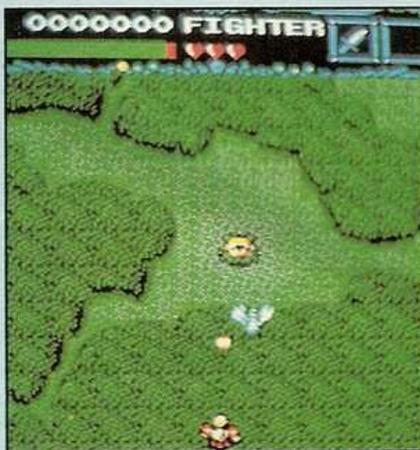
GRÁFICO | SOM | DESAFIO

PUSH SPACE KEY

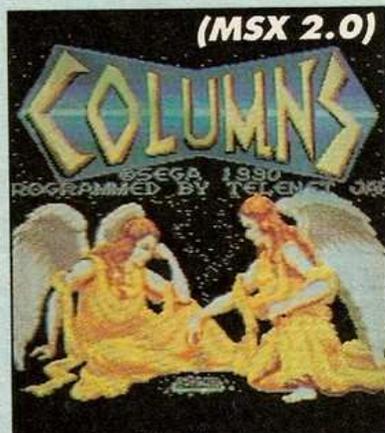
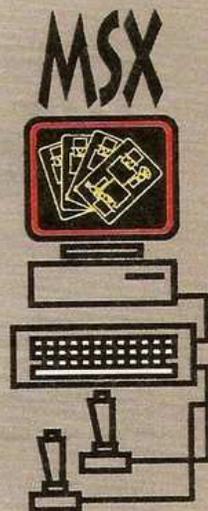
Na tela de opções, tecle a senha I LOVE NORIKO e Return para ganhar um Continue, teclando depois o F5

Para entrar no shopping, passe sobre os buracos pequenos. As compras ajudarão a salvar a namorada

UNDERDEADLINE (MSX 2.0)

Uma ninja, um mágico e um guerreiro são os personagens desta aventura, cujo objetivo é salvar o velho castelo de uma aldeia. São ao todo seis fases: floresta, cemitério, ruínas, rochas quentes e dois subterrâneos. Estas fases não têm ordem definida: você pode escolher a que quiser. Monstros, esqueletos, mortos-vivos e vermes são seus inimigos neste game radical.

Se você conseguir colecionar três objetos iguais, seus poderes serão aumentados

Para eliminar o chefe da sexta fase, use o mágico. A primeira coisa a fazer é destruir seus tentáculos

Para quem já conhece a versão para o Mega Drive, este jogo dispensa maiores apresentações. Ele é idêntico ao do console de quarta geração da Sega. Neste game estilo *Tetris*, seu objetivo é fazer formações (linhas ou colunas) combinando as cores de pedras preciosas que caem do alto da tela.

Sempre que aparecer uma coluna com três pedras, não deixe que ela caia lentamente. Acelere sua descida pressionando a seta ↓. Com este simples movimento, você ganhará mais pontos

LANÇAMENTOS & DICAS

Os lançamentos Underdeadline, Columns e Penguin Adventure são da Paulisoft, fone (011) 37-1814

Dicas

YIE AR KUNG FU

Para ficar com 98 vidas neste jogo, tecle rapidamente esta senha na tela de seleção (1 ou 2 players): E SS CCC FFFF.

Gustavo Henrique
Brasília, DF

GOODY

Para ficar com vidas infinitas, tecle GOODY junto com o comando Espaço. Estes comandos devem ser dados quando o herói passar embaixo do logotipo Opera Soft.

Reinaldo Murauskas
Pirituba, SP

METAL GEAR

Ao iniciar o jogo, tecle F1. A seguir, entre com a senha DSA (para começar com quatro estrelas) ou HIRAKE GOMA (para começar com oito cartões).

Edinaldo Lima Santos Jr.
Vitória de Sto. Antão, PE

NEMESIS 1

Durante o jogo, aperte o Pause e digite a palavra HYPER. Com isso você adquirirá várias armas. Este truque só funciona uma vez.

Clayton Eduardo dos Santos
S.J. do Rio Preto, SP

KNIGHTMARE

Para obter o poder da invisibilidade, use a seqüência de comandos ←, →, Y e Select.

Já para faturar 25 vidas, a manha é a seguinte: ←, →, Select e N.

Observação: quando a invisibilidade acabar, ou quando você pegar outro poder, basta apertar o Select e ela volta.

José Roberto Galho
Janiópolis, PR

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Sílvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Chefe de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso da Silva Gama
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, João Ailton O. de Andrade **Revisão** - Suzete Stimpel **Fotografia** - Ivan Carneiro, Plínio Borges **Ilustrações** - Spacca, Speto!, William J. Tardelli **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Tadeu Cerqueira Pereira **Texto** - Carlos Eduardo Miranda, Déborah Peleias **Correspondente internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Supervisora: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: Adriana Grancini
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araujo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

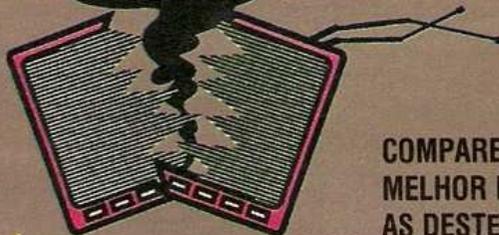
COMUNICAÇÃO:
Diretor: Rogério Rahier
SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.° andar - S/1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: janeiro/92 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME OVER

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

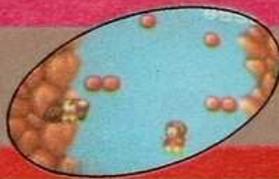
• MASTER SYSTEM •

Jogo	Pontuação	Recordista
AFTER BURNER	18.222.800	Gustavo dos Santos Sayão, SP
DOUBLE DRAGON	9.999.900	Bruno Nassif, RJ
FANTASY ZONE-THE MAZE	312.320	Bruno Nassif, RJ
FORGOTTEN WORLD	2.566.600	Fabiano Azevedo Serafim, SP
GALAXY FORCE	456.600	Patrick R. Totta, SP
GOLDEN AXE	309	Paulo Thiago Uts, SP
JOGOS DE VERÃO — BMX	164.300	Rafael Ângelo R. Gonçalves, SP

MOONWALKER
999.990
Carlos Inácio G.M., MA
Fabricio Vicente Massima, SP
Marcio Maeda Kobajashi, SP
Gabriel de M.C. Tomasete, SP

VIGILANTE
99.900
Igor Y. Inoue, SP
Patrick R. Totta, SP
Thiago Ciccilili de Oliveira, SP

ZILLION 2
9.999.990
Bruno Nassif, RJ
Gabriel de M.C. Tomasete, SP

WONDER BOY
1.099.990
Darlam Vidigal Macarid, SP

Jogo	Pontos	Jogador
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	9.990	André Zilocchi Miguel, SP Rodrigo Faccioli Fontes, SP
BATMAN	415.800	Anilo Popov de Arruda, SP
DICK TRACY	220.450	Fernando Ferreira Matias, SP
FANTASIA	1.999.110	Fernando Ferreira Matias, SP
SHADOW DANCER	2.512.900	Leonardo Squilino, SP
SPIDER MAN	27.875	Fernando Ferreira Matias, SP
STORM LORD	77.400	Fernando Ferreira Matias, SP
STREETS OF RAGE	999.900	Massani Kinokawa, SP

• NINTENDO •

Jogo	Pontos	Jogador
ASTYANAX	9.999.900	Fabiano Paschoal Longarzo, SP
BATTLETOADS	999.999	Dalton Iwazaki, SP Emerson Caillot de Oliveira, SP
DOUBLE DRAGON 2	999.990	Richard E. Kampfe, SP
DUCK TALES	11.167.000	Richard E. Kampfe, SP
JACKAL	999.900	Claudio Gioria, SP
MEGA MAN 1	2.961.400	Richard R. Kampfe, SP
MICKEY MOUSE	9.999.990	Fabio Rezende Nogueira, SP
POPEYE	96.170	Carlos Fernando S. Rocha, RS
RC.PRO.AM	98.219	Richard E. Kampfe, SP
ROBOCOP 2	10.952.100	Thiago Ciccilini de Oliveira, SP
THE LITTLE MERMAID	56.500	Marce Laurito Paro, SP
WORLD GRAND PRIX	01:04	Cristiano ontijo Azevedo, MS

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FAMA
Música e Ídolos

HIT
Música, Mercado e Negócios

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE E VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress
Rio de Janeiro
r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s/1533/34 - CEP 22290, Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR
Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99
PUBLICIDADE
Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX
Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia
Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR
Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

Os jogos e personagens que aparecem nesta seção não são verdadeiros, mas apenas invenções para divertir os leitores

GAME CASSETAÇÕES

Tirando um sarro dos VIDEOGAMES

AS TARTARUGAS MIXAS

É a versão pirata do famoso cartucho *Tartarugas Ninja*. Pequenas tartarugas tomam um estranho líquido na casa de Ben Johnson e se transformam em seres mutantes. Seus nomes: Giovani, Enrico, Paolo e Giuseppe — em homenagem a quatro pichadores italianos. Você pode escolher uma das armas para lutar: canivete, alicate, chave-de-fenda ou saca-rolha. A primeira fase acontece numa pizzaria rodízio. Cuidado para não comer demais! Um só arroto e o dono colocará todas para fora...

GAME GIRL

Um videogame portátil para meninas

Se a Nintendo inventasse um dia o Game Girl — versão feminina do Game Boy —, ele poderia ser assim:

ESTRATÉGIA DO BART SIMPSON

No segundo estágio, Bart e sua latinha de spray terão que pintar tudo o que for roxo. Inclusive aquilo...

LEANDRO E LEONARDO

Um jogo de muita emoção!

No primeiro estágio, a dupla Leandro e Leonardo estará no meio de uma plantação de tomates. Tome cuidado com as bombas de agrotóxicos. Colhidos, os tomates servirão para preparar o molho da pizza de pururuca — o prato preferido dos dois. No segundo estágio, os dois cantarão no Show de Calouros do Sílvio Santos. Não dê um passo em falso: as notas de Pedro de Lara poderão acabar com suas vidas. A seguir, Leandro e Leonardo enfrentarão Wando, Fábio Júnior e Rosana para subir no Hit Parade. Na fase final, irão cantar no programa do Gugu. A trilha sonora do cartucho é o rap *Pense em Mim*, num novo arranjo de Vanilla Ice. Um dos trechos: "Em vez de você ficar detonando ele..."